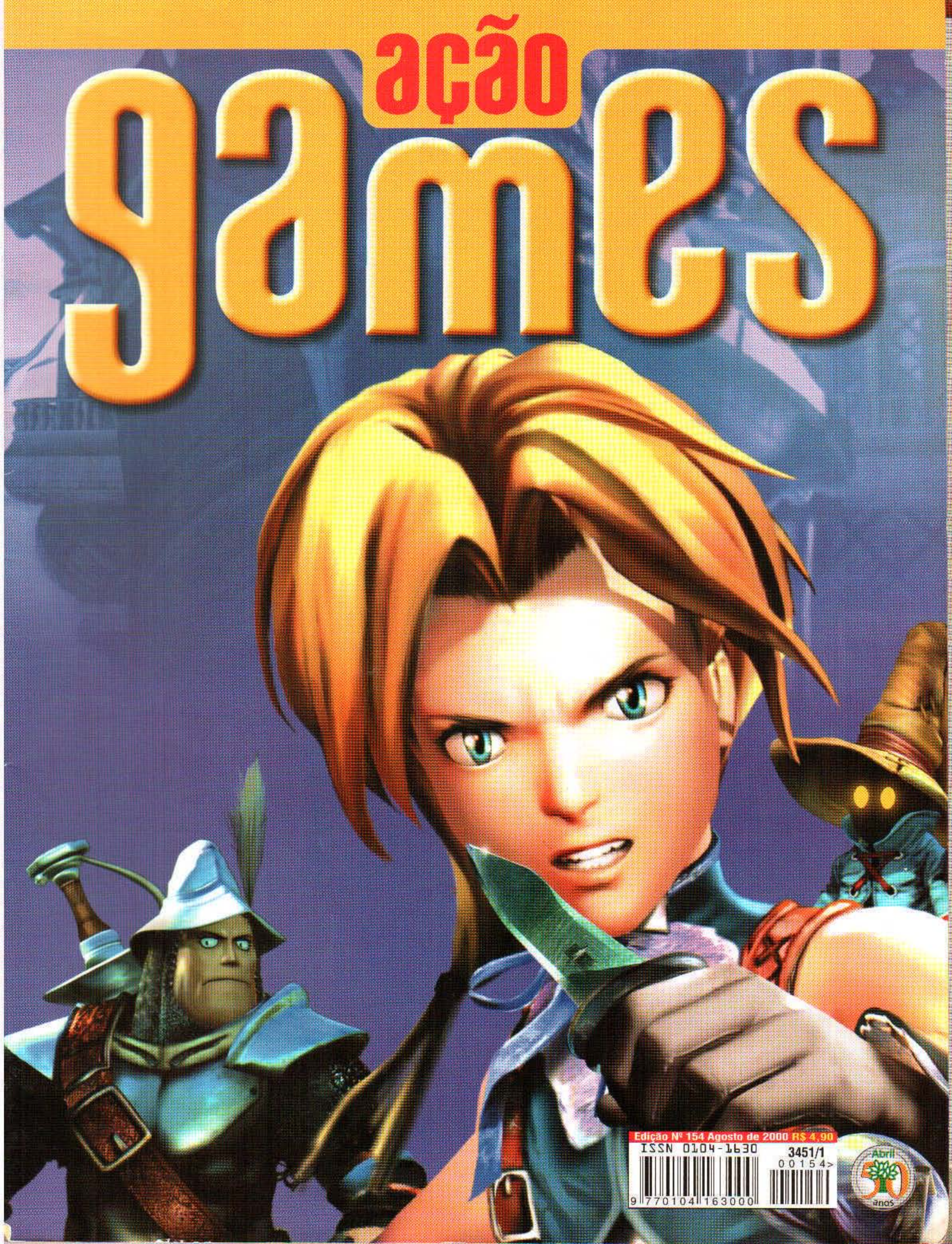
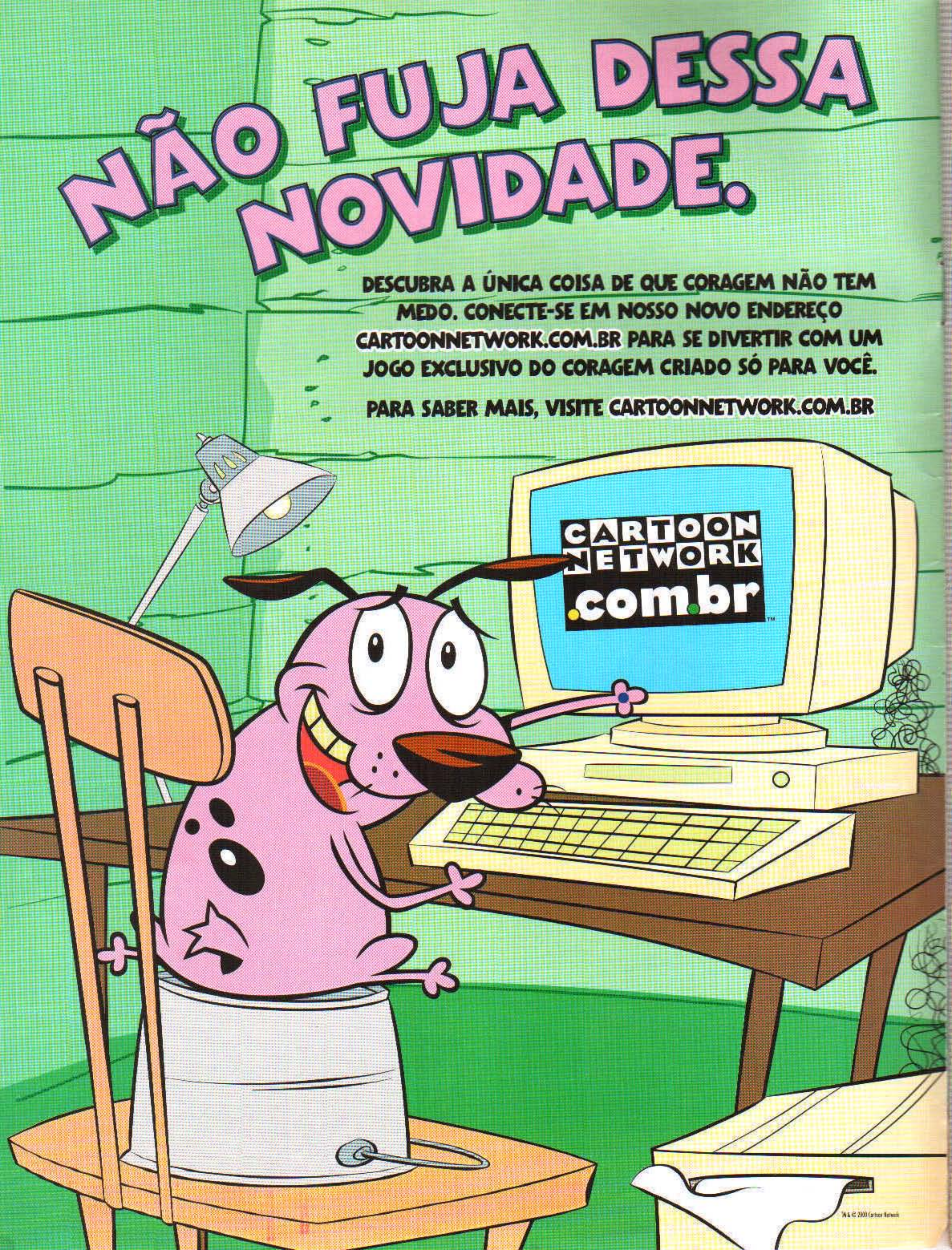

Grátis: Pôster nervoso de FF9
ação
games
Conheça o joystick do futuro
Detonados
Chrono Cross
Bomberman 64
The Second Attack
Yeahhhh
FINAL FANTASY 9
Edição Nº 154 Agosto de 2000 R$ 4,90
ISSN 0104-1630
3451/1
00154>
Abril


ação
games
Edição Nº 154 Agosto de 2000 R$ 4,90
ISSN 0104-1630
3451/1
00154>
9 770104 163000
Abril
50
anos


NÃO FUJA DESSA NOVIDADE.
DESCUBRA A ÚNICA COISA DE QUE CORAGEM NÃO TEM MEDO. CONECTE-SE EM NOSSO NOVO ENDEREÇO CARTOONNETWORK.COM.BR PARA SE DIVERTIR COM UM JOGO EXCLUSIVO DO CORAGEM CRIADO SÓ PARA VOCÊ.
PARA SABER MAIS, VISITE CARTOONNETWORK.COM.BR
CARTOON NETWORK .com.br
TM & © 2000 Cartoon Network

GAMES

DICAS

N Nintendo 64
P PlayStation
W PC
D Dreamcast

DESTAQUES

Ilustração de capa: Alexandre Jubran





Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul



Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone
Redator-Chefe: Edson Rossi
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Subeditor: Darius Roos
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram Nesta Edição: Humberto Martinez, Marcos Costa, Ronaldo Testa e V. Schultz (jogos); Milton de Almeida Borges Jr., Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba (textos); Carol do Valle, J.B. Ferreira, Ivan Carneiro (fotos); Renato Costa (diagramação); Alexandre Jubran (ilustração)

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Claudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ricardo Alves

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executiva de Contas: Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ariane Medina
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Paulo Roberto Simões
Diretor de Publicidade - Classificados: Pedro Codognoto



Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua Ação Games. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Leitores em Ação. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax (0XX11) 3037-4468
Caixa Postal 3042 - CEP 06220-990
E-mail • agames.abril@atleitor.com.br

Na Internet

Site: www.acaogames.com.br
E-mail: agames@abril.com.br

Atendimento ao assinante

Pedidos de assinatura:
Em São Paulo, fone 3990-2121
Nas demais localidades, fone 0800-78-2811
Mudanças de endereço, reclamações sobre atrasos de entrega.
Favor informar sempre o código de assinante, nome e endereços completos.
Em São Paulo, fone 3990-2112
Nas demais localidades fone 0800-78-2112

Edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou à Editora Abril.

Caixa Postal 14.151
CEP 02799-970
São Paulo - SP
E-mail • abril.na@abril.com.br.
Internet • http://www.dinap.com.br
Fax.: (0XX11) 3990-2233
Tel.: (0XX11) 3990-2200



Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427, site:www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B – Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUÍDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 154. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 20h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-78-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: 3990-2121
Demais localidades: 0800-78-2811

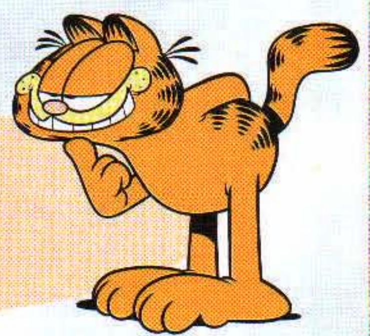

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
ANER



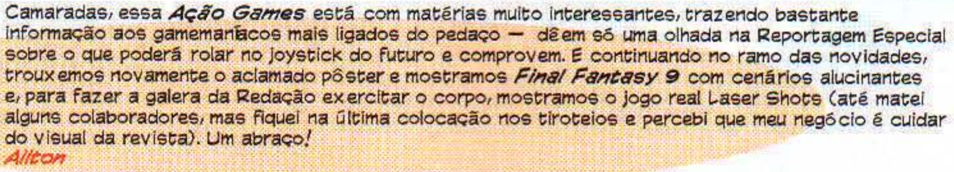
Sete vidas é pouco pra nós. Fomos buscar informações para projetar o joystick do futuro, arrebentamos dois detonados (*Bomberman 64 The Second Attack* e *Chrono Cross*), trouxemos uma matéria esperta de *Final Fantasy 9* — incluindo pôster —, mandamos ver no Test Drive e ainda temos uma seleção de sites felinos na seção Mr. Web. *Ação Games* é a revista que você usa. Como diriam os gatos, que não têm modéstia, aqui você sabe antes, melhor e mais completo.
Edson

Uma viagem! É como posso definir essa edição. Afinal descolamos uma matéria quente de verdade sobre o grandioso *Final Fantasy 9* (sem falar no pôster invencível), fazendo a despedida da série para PlayStation. E na Reportagem Especial uma matéria animalesca do que pode acontecer com os joysticks no futuro (não muito longe). Em frente, também explodimos tudo em *Bomberman 64 The Second Attack* e descolamos simplesmente o melhor caminho de *Chrono Cross* (o resto é chulé). Para relaxar nossas mentes pacíficas, largamos o dedo nos gatilhos de pistolas high-tech no Test Drive com o Laser Shots. Insano!
Darius

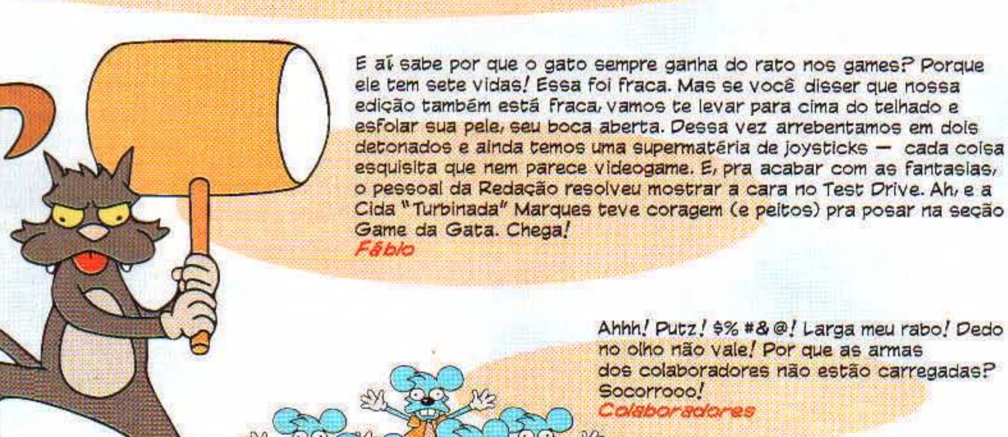
Queridos leitores (e leitoras), venho pedir ajuda para combater o preconceito dessa Redação (pra lá de machista). Mas o pior é que pintou aqui um tal de Frango, que chegou cantando de galo. Sofro barbaridades (não posso fazer nem uma fofoquinha) e ainda descolo as meninas do Game da Gata, deixando-as nas mãos desses marmanjos malcriados. Além desses carrascos me detonarem no Test Drive, acabo tendo de arrumar a bagunça (chiclete na mesa, cueca no computador, pedaço de pizza, revista de mulher pelada). Bem, agora que desabafei (ficando mais feliz), escrevam para o Clube da Êriquinha. Beijinhos!
Érica



É isso aí galera! As férias acabaram e chegou a hora de voltar ao trabalho duro. Com a energia recarregada é hora de enfrentar guerreiros pirados em *Bomberman 64 The Second Attack* num desafio para nervos de aço; e sonhar com dragões e heróis em *Chrono Cross* num dos mais belos enredos de RPG. E de quebra ainda tem imagens e informações de *FF9*, candidato a jogo do ano. Já para elevar toda a adrenalina, nosso Test Drive no jogo Laser Shots foi o bicho — muita correria e raios cruzando rente às cabeças. Yo! Se alguém achava que estavam faltando gatos na revista agora não tem mais do que reclamar.
Ronny



Camaradas, essa *Ação Games* está com matérias muito interessantes, trazendo bastante informação aos gamemaníacos mais ligados do pedaço — dêem só uma olhada na Reportagem Especial sobre o que poderá rolar no joystick do futuro e comprovem. E continuando no ramo das novidades, trouxemos novamente o aclamado pôster e mostramos *Final Fantasy 9* com cenários alucinantes e, para fazer a galera da Redação exercitar o corpo, mostramos o jogo real Laser Shots (até matei alguns colaboradores, mas fiquei na última colocação nos tiroteios e percebi que meu negócio é cuidar do visual da revista). Um abraço!
Ailton

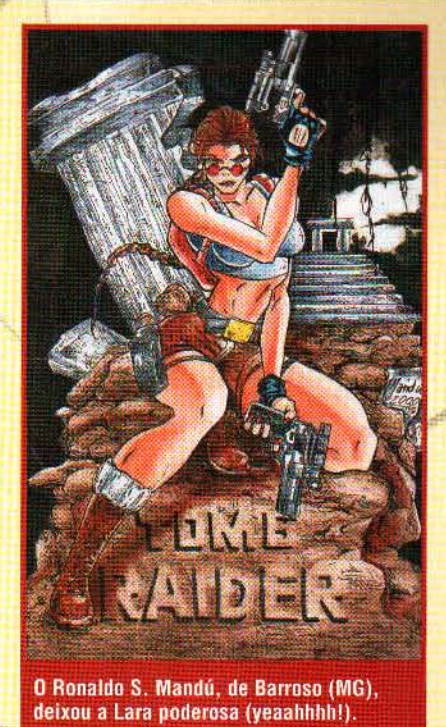


E aí sabe por que o gato sempre ganha do rato nos games? Porque ele tem sete vidas! Essa foi fraca. Mas se você disser que nossa edição também está fraca, vamos te levar para cima do telhado e esfolar sua pele, seu boca aberta. Dessa vez arrebentamos em dois detonados e ainda temos uma supermatéria de joysticks — cada coisa esquisita que nem parece videogame. E, pra acabar com as fantasias, o pessoal da Redação resolveu mostrar a cara no Test Drive. Ah, e a Cida "Turbinada" Marques teve coragem (e peitos) pra posar na seção Game da Gata. Chega!
Fábio

Ahhh! Putz! $% #&@! Larga meu rabo! Dedo no olho não vale! Por que as armas dos colaboradores não estão carregadas? Socorrooo!
Colaboradores

Cartas

Muito prazer, espero que adivinhe meu nome. Sou Frango, O Cruel. Minha história não é diferente de muitas outras: fugi de um abatedouro e fui parar na Marginal Pinheiros, em São Paulo, à beira de um rio nojento. Adotado pela *Ação Games*, recebi carinho e desenvolvi notável capacidade física e intelectual. Meu lema é: "Não tenho pena de ninguém".



O Ronaldo S. Mandú, de Barroso (MG), deixou a Lara poderosa (yeaahhhh!).

Bomberboy

Mandem mais dicas de Nintendo 64 e voltem a publicar o pôster de algum jogo irado. P.S. respondam minha carta, senão eu explodo a *Ação Games*. E beijos para a Érica.

Layon Rodrigues Mello
Blumenau (SC)

As dicas, você sabe, estão cada vez mais numerosas – incluindo Nintendo 64. E quanto ao pôster, dê uma conferida na bala que a gente mandou ver nesta edição. Quer beijo na Érica? Entre na fila. Quer explodir a *Ação Games*? Entre na fila. Próximo!



Ficou bem bandida a Aya Brea feita pelo Cleiton R. da Silva, de Itaquaquecetuba (SP).

Beijoqueiro

Tenho dois pedidos a fazer: o primeiro é que publiquem minha carta e o segundo é que mandem um beijo para minha mãe, Edina, e outro para a Érica.

David Freitas Nogueira
Alegre (ES)

Quer beijinho na Érica? Entre na fila. Quer mandar beijinho pra mamãe? Entre na fila. Quer ser detonado? Pode vir que é a sua vez. Próximo!

Menino assanhado

Na vida de um homem ou garoto, existem três coisas: mulher, videogame e cerveja. Na *Ação Games*, já tem duas, só falta a cerveja.

Leandro Higashi
Camanducaia (MG)

Quem disse que não tem cerveja na *Ação Games*? Próximo!

Valentão

Tomem muito cuidado! Vocês estão muito grossos na hora de responder as cartas dos leitores. Acho bom mudarem de atitude.

Zex
via e-mail

Aí, pessoal da Zex. Tem alguém usando o serviço de e-mail de vocês na hora do expediente. E o pior é que o cara nem se identifica, mas nós temos um controle de recebimento de e-mail capaz de rastrear esses folgadinhos. Podem nos procurar que teremos prazer em deletar esse Valentão Sentimental. Próximo!

Eu odeio meu irmão

Oi, galera. Implorei para meu irmão fazer um desenho para mim e ele ainda queria cobrar pelo serviço. Onde já se viu cobrar de um membro da família? Então, decidi unir o útil ao agradável. O Jean (meu irmão) queria ver o desenho dele na *Ação Games* e eu precisava pôr a frase "Transamérica, eu quero dormir com os Hanson" em algum lugar especial. Achei esse desenho feito por ele e decidi enviá-lo a vocês. O Jean odeia os Hanson, mas não vai ligar muito para a pequena mudança que fiz nesse zumbi, encaixando a frase sobre o fundo escuro.

Sandra Ribeiro Chaves
Piedade (SP)

Esperamos, sinceramente, que teu irmão se apaixone pelos Hanson e se case com um daqueles moleques imbecis. Assim você vai ser cunhada de um deles, mas vai ter de implorar ao seu irmão para conseguir uma mísera foto autografada. Jean, amigo de fé, sua irmã é uma víbora. Próximo!



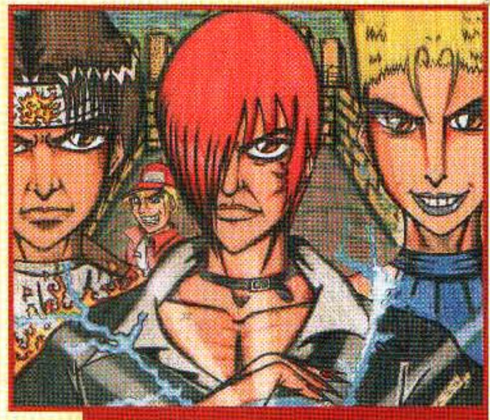
Cuequinhas!

Olá, cuequinhas de plantão! Quem escreve é uma garota que desde que leu *Ação Games* não consegue comprar outra revista. Por isso, quero reivindicar, como leitora assídua, uma coisinha: coloquem gatos na revista, por favor! Caso contrário, vou achar que vocês não lançam pôsteres masculinos porque não se garantem.

Charlene Gomes dos Santos
São José dos Campos (SP)

Charlene, você é uma garota de sorte e seu pedido foi atendido. E para mostrar que a gente se garante, tem uns doze gatos aí nessa foto. Ah, quer mais gatos? Vá para a seção Mr. Web. Próximo!


LUCIANA DE FRANCESCO



José Eduardo da Silva, de Itaquaquecetuba (SP), viajou no arco-íris. E foi bem!

Capa e pôster

Parabéns pelos nove anos de sucesso da revista e para o Alexandre Jubran, pela belíssima capa da edição 152. Com certeza, é uma das mais bonitas da história da *Ação Games*. Eu gostei tanto que até me esqueci da decepção de não ter vindo o pôster. Não concordo quando alguns leitores pedem palavras cruzadas. Em vez disso, sugiro que coloquem uma página a mais para tirar as dúvidas de jogos. E vocês também poderiam publicar todo mês uma lista de games para que os leitores escolhessem o detonado de cada edição.

Nader Abdul Hak
Goiânia (GO)

É, camarada, a ausência do pôster ficou feio. Vamos ver se a gente se emenda. Quanto à capa do Jubran, também acho que ele matou. E se eu, o Frango, acho isso, você tem mais é de concordar. Tchau!

Seminuas

Aí, feras da *Ação Games*. Esta é a primeira vez que escrevo para a revista, que está bem legal. Que tal um pôster da Jill ou da Lara seminuas?

José Kécio Maciel de Vasconcelos
Novo Oriente (CE)

Zé Kécio, a gente tentou e você não vai poder reclamar: conseguimos pôsteres das duas nuas, lutando na lama, mas fomos proibidos de publicá-los. Verdade que a moçada aqui achou o máximo, mas você não vai ter acesso a essas imagens maravilhosas. Em troca, publicamos só para você a foto (ao lado) de uma ancestral da Lara. Próximo!

Fotos maiores

Valeu pela edição de junho (152). Adorei a matéria sobre *Tekken Tag Tournament* e em especial a sacada de colocar as qualidades e os defeitos do jogo. Só falta uma coisa: algumas fotos têm de ser maiores.

Claudio Luis de Melo Filho
Garanhuns (PE)

Vamos pensar na sua reclamação sobre o tamanho das fotos... Ok, já pensamos e decidimos que você não tem razão. Próximo!

Nova seção

Aumentem o número de dicas, dêem mais detalhes nos detonados e que tal fazer a seção Os Games Não-Recomendáveis?

Haig Artur Berberian Jr.
Goiânia (GO)

Vamos criar essa seção logo, logo. Mais precisamente no dia seguinte àquele em que lançarmos a seção Moleques Irritantes, que será estreada por você. Próximo!

Fã-clube da Lara

Por favor, divulguem o endereço do Lara Croft's Fã-Clube. Para se associar, gratuitamente, basta enviar carta com endereço e nome completos, foto 3x4 e uma opinião de Laramaníaco.

Hugo Croft
Residencial Jardim do Farol
BL D-4, apto. 101 Gruta
CEP 57070-110
Maceió (AL)

Destruction Derby 3

Sou novato na *Ação Games*, pois assino a revista apenas há alguns meses. Estou gostando muito da revista, especialmente com as 80 páginas. Gostaria de saber se os CDs do PlayStation 2 rodarão também no PlayStation e se já lançaram *Destruction Derby 3*.

João Otávio Régis
Porto Belo (SC)

Os CDs do PS2 não rodarão no PlayStation. Quanto a *Destruction Derby 3*, ainda não há previsão. Agora feche a boca e continue detonando nos games – o que só será possível com sua *Ação Games* ao lado. Próximo!

Promoção

Ô galera, vocês bem que poderiam ser mais pontuais nas promoções. Fiquei ansioso para ver a lista de 150 ganhadores, porém ela só chegaria na edição seguinte. Sei que são muitas as cartas que chegam, mas nós, leitores, não temos culpa.

Carlos Alberto Júnior
Salvador (BA)

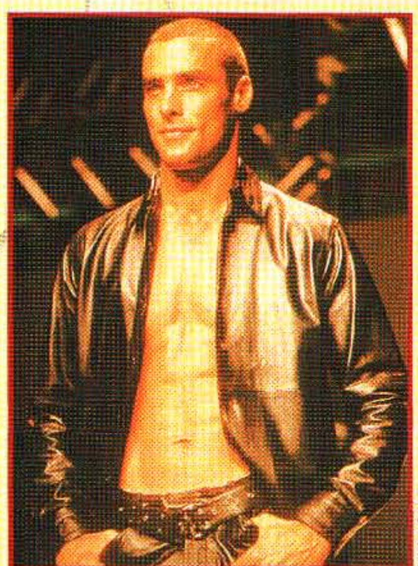
Carlos, quer saber o pior? Você não está entre os ganhadores. Próximo!

Recordes

Galera da *Ação Games*. Vocês deveriam criar a seção Recordes, pois sou maluco para mandar meu detonado de *Resident Evil 2* ou *3*. E não caiam na besteira de colocar na revista o Game do Gato, pois a cada edição é uma gata ainda mais gata. Só acho que as mulheres não gostaram nada disso (hahahahaha).

Leandro Barros da Silva
Recife (PE)

Sou um frango descolado e sei quando o leitor quer alguma coisa, mas por vergonha pede outra. Portanto, resolvi publicar a foto do modelo Paulo Zulu especialmente para você. Será que você vai curtir?



Heloisa Bortz

No Bico do Frango

Vamos estrear este espaço falando de um clássico, a série *Final Fantasy*. Ao anunciar que *FF9* será a última versão para os consoles 32 bits, a Square divide águas no mundo dos videogames. Podemos dizer que, oficialmente, por mais que muitos jogos ainda sejam desenvolvidos para o PlayStation – e a E3 mostrou isso –, o que rola mesmo é o início do fim de um ícone com 70 milhões de consoles vendidos em cinco anos. A Square já trabalha nos *FF10* e *FF11*, ambos apenas para o PS2. Não à toa *FF9* tem esse jeitão de despedida, tanto que os personagens ganharam uma espécie de versão revival em relação aos primeiros jogos da série. E o que se verá, daqui para a frente, são investimentos cada vez menores nos games destinados exclusivamente ao PST. Um Império (saudável) que prepara sua saída de cena.



Donkey Kong deixa o chumbo de lado e metralha os inimigos usando côcos

Quebra meu galho...

E aí galera, tudo legal com vocês? Quero parabenizá-los pela revista de junho que está superdescolada. Gostei muito do novo espaço destinado ao Mac, vocês também aumentaram o número de páginas e ficou super 10. Achei legal a matéria sobre os jogos de luta, estão D+. Bom, chega de puxar o saco e vamos ao que me interessa: estou com um problemão em *Donkey Kong 64*, no qual já cheguei na torre do chefão e não consigo pegar a última chave, muito menos a fada que está presa. Vou me despedindo agora e espero que resolvam meu problema. Beijos para a mulherada aí da Redação. Fuuuuuuiiiiii

Sckulomanya
via-email

Fala, garoto, a galera da Redação anda na correria e sem dormir há várias noites, mas a gente sobrevive. Vê se da próxima vez você manda o seu nome e não só o seu apelido. Quanto a sua dúvida, lá vai a solução:
Para conseguir abrir as duas portas que estão prendendo as fadas e guardando a chave especial é necessário cumprir duas missões antes e conseguir as duas moedas especiais do game: a moeda da Rare e a da Nintendo. Com elas você conseguirá abrir as portas e pegar o que quiser.
Moeda Rare - Consiga 20 medalhas de banana e entregue-as para Cranky para habilitar o minigame Jetpak. Seu objetivo neste game é montar o foguete e destruir os alienígenas que se aproximam. Mantenha-se firme no game por muito tempo até que a moeda da Rare apareça.
Moeda Nintendo - Na fase Frantic Factory você consegue habilitar o minigame *Donkey Kong* do antigo arcade. Termine o game duas vezes para conseguir a moeda.

Echo Night

Estou jogando o game mais aterrorizante (*Echo Night*) e desafiante da minha vida e não consigo passar de uma parte superdifícil. Já salvei um monte de fantasmas, mas há três no cassino que não querem sair de lá nem a pau, além de, em alguns momentos, eles me expulsarem do jogo. Como faço para libertá-los?

Gerson Oliveira
via e-mail

Antes de mais nada, você não chega a ser expulso do cassino, o problema é que quando amanhece o cassino fecha e você é obrigado a abandonar a jogatina. Para libertar as três almas você terá de começar jogando a roleta, seu objetivo será acumular mais de 100 tíquetes, para ser desafiado pela mulher para um jogo de blackjack. Você deverá vencer a garota também para conseguir libertar as almas dos três. Somente assim conseguirá fazer o melhor final do game.

Pokemaníaco

Antes de mais nada, um abraço para todos os carinhas da revista e um superbeijo para as garotas. Sou um pokemaníaco compulsivo e já estou sem dormir há várias noites por culpa de dúvidas no game *Pokémon Stadium*. Me ajudem antes que vocês percam um leitor fiel por motivos de força maior. Lá vão as dúvidas: Como eu faço para habilitar os poderosos Mew e Mewtwo? Já fiz de tudo e não consigo nenhum deles; O meu vizinho também tem este game, mas com uma diferença que está tirando minhas noites de sono: o Pikachu dele fala e o meu não!!!! Ele é macumbeiro, ventríloquo ou tem algum truque para fazer isso???

Leonardo
via e-mail

Caro Leonardo, não precisa pular da ponte e nem começar a freqüentar cursos rápidos de magias e feitiçarias para vencer neste game, basta continuar sendo fiel leitor da *Ação Games*. Vamos às dúvidas:

Pokémons especiais - Para habilitar Mew você têm de vencer todas as competições no modo normal, o Pokémon estará disponível no modo de batalhas livres. Para habilitar Mewtwo você pode transferi-lo de seu Game Boy via transfer pak. Pikachu tagarela: o repertório do bichinho não é lá dos melhores, ele só fala pika e pi, mas já que você está aí com calos no cotovelo preste atenção e anote os ingredientes do feitiço:
1 cartucho do game *Pokémon Yellow Version*;
1 save neste mesmo game com um Pikachu no seu time;
1 transfer pak;
Pegue o cartucho *Pokémon Yellow Version* e jogue até conseguir um Pikachu. Insira o cartucho no acessório transfer pak e comece a jogar *Pokémon Stadium*. Dentro do laboratório do professor Carvalho, faça a transferência para trazer este Pikachu para o seu *Pokémon Stadium*. Ao jogar com seu Pikachu, você notará que o bichinho vai falar sem parar e seu vizinho vai morrer de raiva. A conta nós mandamos depois.



Não é a mamãe! É o Kangaskhan e sua cria



ZIPKIDS
Zipkids.
Um site do tamanho da sua imaginação.
Endereço:
www.zip.net
Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.

Final feliz da Squaresoft

O último episódio da série *Final Fantasy* para PlayStation estava com lançamento marcado para 19 de julho, mas antes disso já ultrapassava a marca de 1 milhão de jogos vendidos, batendo o recorde de maior pré-venda da história. Tanta expectativa não é à toa, pois a conceituada revista Famitsu deu notas 10, 10, 9, 9 durante a avaliação da versão demo do jogo. Outros produtos como bonecos, camisetas e chaveiros, entre outros, também são encontrados em comércios, ampliando a participação da marca *FF*. (HM)

Send Offline Message
To:
ICQ#: Nick: SOFIA EMail:
Enter Message Chars: 71 History
Olá!!!
Você sabia que meu Dreamcast agora tem ICQ?? Legal isso não é?
More Cancel Send

ICQ bate-papo no Dreamcast

Os limites da Internet parecem não ter fim e, aproveitando a mania dos chats, o console Dreamcast está aderindo à onda e ganhará uma versão do programa de bate-papo virtual ICQ. Dessa maneira os proprietários da plataforma, enquanto dão uma pausa às partidas de games, poderão conversar via on-line com outros usuários de ICQ que estejam conectados à rede, estando eles utilizando computador ou videogame. Não restam dúvidas sobre o apoio da Sega aos usuários de web. Haja conta telefônica, hein?! (RM)

Pokénintendo 64 vira moda

A Nintendo lançou no final de julho, no Japão, uma série de consoles N64 especial. Os novos aparelhos são encontrados nas cores azul e laranja e, além de trazer um Pikachu sobre o console, têm visual mostrando outros motivos Pokémon. A plataforma deve chegar em breve aos Estados Unidos, enquanto no Brasil está aguardada para o final do ano. A empresa espera acelerar as vendas do console e, aproveitando o sucesso do terceiro longa-metragem Pokémon, em cartaz no Japão, ampliar sua ação oriental. (RM)

Dreamcast pirateado

Esta é para tremer. Em São Paulo começaram a rolar, no fim de junho, os primeiros games piratas para Dreamcast.

Eidos atrás de grana?

Rolam boatos de que a Eidos, distribuidora da série *Tomb Raider*, está precisando de investimentos para manter-se no mercado. A empresa estaria com problemas financeiros e pode ser vendida. Será que Lara Croft consegue salvar a fabricante? (RT)

Memória de elefante no PS2

Os 8MB de capacidade dos memory cards para PlayStation 2 podem até parecer suficientes para a maioria dos jogadores, mas alguns fabricantes (piratas, é verdade) estão desenvolvendo acessórios que suportam 32MB de armazenamento.
É memória de elefante. (RM)

Mudanças técnicas no PS2

Revisando sua plataforma 128 bits, a fabricante Sony resolveu fazer alterações técnicas no aparelho e, na versão gringa, só rodarão DVDs da área um.
O drive do DVD também mudará, ficando no próprio sistema e não mais sendo carregado dos memory cards. (RT)

Novo Tomb Raider chegando

O final da versão *The Last Revelation*, no qual Lara parecia morrer, foi decepcionante e misteriosa. Mas agora a trama foi solucionada pelos produtores da Core Design, fabricante da série, que declararam estar fazendo o quinto episódio de Tomb Raider. (HM)

O apocalipse em versão 3D

A clássica série *Doom* ganhará uma versão totalmente remodelada, mostrando um visual 3D superior a todos os jogos do gênero. Quem garante isso é a fabricante iD Software, que promete o 3º episódio para 2001, possivelmente também com versão para X-Box. (RM)

Zelda no Dolphin em 2001

Em entrevista à revista japonesa Famitsu, o criador de games Shigeru Miyamoto, anunciou que o projeto do novo episódio da série Zelda, em desenvolvimento para o novo console da Nintendo (até agora chamado Dolphin) poderá chegar ao mercado já em 2001. (RM)

E3 invade mundo oriental

A maior feira de games do planeta, a badalada E3, há anos rola nos EUA mas, para alegria dos gamemaníacos de todo o mundo, em novembro será realizada uma 2ª edição anual, destacando principalmente o mercado oriental. Os organizadores afirmaram que o evento será parecido com a versão original e rolará na cidade de Shenzhen, na China. (HM)



Shinichiro Nakaba, de Tóquio



A visão do futuro

Em vez da tela de TV, óculos

Óculos especiais – que provocam a sensação de estar jogando num grande telão – prometem tomar parte do espaço da televisão no segmento de games. Empresas como a Canon e Olympus, produtoras de câmeras fotográficas, além da Sony já estão com os óculos no mercado. O preço ainda é salgado e varia de 600 a 1.000 dólares. As fabricantes garantem que a qualidade da imagem é superior a de uma tela normal.

Máquina de invenções

Quer virar criador de game? O portátil WonderSwan está com um kit no mercado que permite ao maníaco desenvolver o seu próprio desafio. O conjunto denominado WonderWitch é composto por um CD-ROM e um cabo que liga o WonderSwan ao computador. Além de jogos, o kit permite a produção de programas simples, como agendas. O custo para tornar-se um futuro produtor no ramo de videogames é de 170 verdinhas.



Kit de programação do portátil WonderSwan

Loucuraaaaaa

Dois games causam furor em relação a seus lançamentos. Os títulos *Dragon Quest 7* e *Final Fantasy 9* despertaram tanto a ansiedade dos gamemaníacos que as produtoras passaram a aceitar reservas com mais de um mês de antecedência. O *FF9* (último da série no PST), por exemplo, está sendo distribuído em lojas de conveniências, como Seven Eleven, para facilitar as vendas. Quem não reservar, fica sem game.

Pôster japa do *FF9*

Respeito a deficientes e idosos

- As fabricantes japonesas de jogos para game centers (parques de jogos) estão adaptando seus produtos para deficientes físicos e idosos. Redesenhados com joysticks especiais, os games são aproveitados em programas de fisioterapia em centros médicos e casas de idosos, no interior do Japão. O trabalho está no início, mas se o sucesso confirma-se a diversão correrá solta em asilos e hospitais do país.

- Os robôs, que tanta atenção atraíram durante a Feira de Brinquedos de Tóquio (talvez a maior do mundo), começam a chegar ao mercado somente neste verão asiático (é o nosso inverno). Peixe, caranguejo, camarão e água-viva que se movimentam dentro da água como se realmente estivessem vivos estarão nas lojas por cerca de 500 dólares a unidade. Vários clubes de robótica começam a se formar em Tóquio.

- Com a proximidade das férias de verão no Japão, a empresa aérea ANA (All Nippon Airways) decidiu colocar games do Pokémon a bordo de suas aeronaves, em alguns vôos domésticos, para o deleite da criançada. Com todos os assentos equipados com telas individuais, os passageiros passam a ter outra alternativa durante as viagens. A iniciativa faz parte do lançamento do terceiro filme do Pokémon no Japão.

- O sucesso do PlayStation 2 abriu os portões do mercado de semicondutores para a Sony. A empresa japonesa anunciou a abertura de mais duas unidades produtoras de chips, os mesmos que alimentam o PS2, no Japão. Caso a Sony consolide o sucesso de seu novo empreendimento, empresas como a Intel, que dominam o segmento sem nenhuma grande concorrência, terão de enfrentar a fera japonesa frente a frente.

- Produtoras japas de CDs, em busca de novos talentos para o mercado fonográfico, estão instalando máquinas especiais dentro de alguns game centers de Tóquio. Os interessados no estrelato devem cantar no microfone do aparelho, idêntico a um karaokê convencional com uma câmera acoplada e ligado à Internet. O preço para colocar seu talento na tela custa 5 dólares por canção e a concorrência é grande.

- Jogo de sucesso nos States não representa grande venda no Japão porque o produto não é adaptado ao mercado japa e consequentemente asiático. Muitas empresas americanas estão buscando parcerias no Japão para mudar detalhes nos games e deixá-los ao gosto do público japonês. Os jogos Pokémons, por exemplo, antes de serem distribuídos nos Estados Unidos, têm o formato dos olhos de alguns personagens modificado.

- A Sega pretende turbinar o console Dreamcast na rede digital. A empresa está comercializando o Broadband Adaptor, que permite ligar a plataforma à linha da televisão a cabo. A velocidade, através deste meio, é infinitamente maior do que no sistema de telefonia convencional e possibilitará, desta forma, economia de tempo. O modem da Sega está chegando ao consumidor japonês por cerca de 90 dólares.

Top Ten

Os jogos mais alugados em junho

DREAMCAST	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1 - Resident Evil Code: Veronica	1 - Gran Turismo 2	1 - Tony Hawk's Pro Skater
2 - Crazy Taxi	2 - Tony Hawk's Pro Skater	2 - Mario Party 2
3 - Tony Hawk's Pro Skater	3 - Formula 1 2000	3 - Pokémon Stadium
4 - Virtua Striker 2000.1	4 - Final Fantasy 8	4 - Donkey Kong 64
5 - Striker Pro 2000	5 - Vagrant Story	5 - Perfect Dark
6 - Tomb Raider the Last Revelation	6 - FIFA 2000	6 - Resident Evil 2
7 - Sega Rally 2	7 - Winning Eleven 4	7 - Tom Clancy's Rainbow Six
8 - Tom Clancy's Rainbow Six	8 - Resident Evil 3: Nemesis	8 - GoldenEye 007
9 - Dead or Alive 2	9 - Medal of Honor	9 - Disney's Tarzan
10 - Speed Devils	10 - Driver	10 - Pokémon Snap

Locadoras consultadas - Belo Horizonte (MG) - Mega Game, tel. (031) 296-7184; Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, tel. (051) 311-7999 (Obs.: não alugam 32 bits); Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, tel. (021) 430-7146; Salvador (BA) - Kombat Games, tel. (071) 255-0977; São José dos Campos (SP) - ProGames, tel. (012) 341-7250; São Paulo (SP) - Maxxi Revistaria e Locadora, tel. (011) 591-0039; São Paulo (SP) - Blockbuster, tel. 0800-172101; São Paulo (SP) - Only Games, tel. (011) 3862-1125; Curitiba (PR) - Videoteka, tel. (041) 262-7581.

Desafio do mês (154)

O desafio é sobre os joysticks. Quando e em qual videogame surgiu o primeiro direcional analógico?

Ops, falha nossa

Na edição 153, página 58, na tela de jogo, as legendas correspondentes são Defender para Defend e Magias para Element.

Pergunta do mês (154)

Qual o console você compraria entre Dreamcast, Dolphin, PlayStation 2 e X-Box? Por quê?

Resposta Pergunta do Mês (152)

Quem você acha que vence a batalha entre Vega/M.Bison e Geese Howard?

Vence o Geese Howard, que é o chefão mais graduado que eu já enfrentei.
Gledson Duarte Possati,
Bauru (SP)

Ganha o Geese, que tem mais golpes. M.Bison é forte, mas força não é tudo.
Anderson dos S. Francisco,
São Paulo (SP)

Na minha opinião, vence M.Bison, que é o verdadeiro cão chupando manga.
Juliano Eloi Felisberto,
Ouro Branco (MG)

M.Bison vence, pois ele controla magias, pode se teletransportar e é muito mais forte.
Ricardo M. Ito,
Uraí (SP)

Não vão sobrar nem as meiazinhas brancas desse Geese. O M.Bison já venceu até meus ídolos.
Paulo Eduardo Botura
Umuarama (PR)

Resultado Desafio (152)

Pergunta - A Capcom tornou-se famosa pelos grandes jogos de luta... entre seus projetos de maior sucesso está a série *Versus*. Pois é, brigões, o desafio é dizer quais são os games desse tipo já lançados (nem vou dizer que são quatro).

Resposta *- Marvel Vs Capcom, Marvel Vs Capcom 2, Marvel Vs Street e X-Men Vs Street.*








Vencedores:

Adilson Martins de Almeida Jr., São João Batista da Glória (MG)
Daniel Panebianchi Machado, Itanhaém (SP)
Douglas Neves da Silva, Mariana (MT)
Idivaldo Marcel Mosman, Dois Córregos (SP)
Iury Barreto da Silva, Lauro de Freitas (BA)



Fotos: Carol Do Valle   Maquiagem e cabelo: Fotosh Hardcore/Hair 4U Salon

XT, a extraterrestre

Cida Marques, 24 anos

Ela veio do espaço e aterrissou, literalmente, de peito! Sucesso do programa *Escolhinha do Barulho*, da Rede Record, a gata atende pelo codinome XT (de extraterrestre) e, além de enlouquecer os colegas de classe, adora cair na paulada (sem malícia, por favor). "Eu arrebento em jogos de luta, especialmente Tekken 3 do PlayStation". Nossa loura espacial já foi capa da *Playboy* e durante seus trabalhos leva um Game Boy. "Sou viciada em Tetris e desafio qualquer um." Ligada em novidades, a apetitosa alienígena mantém base na cidade de Jundiaí (SP), mas já invadiu a Internet (www.cidamarques.com.br) e responde aos e-mails de todos os fãs. Acreditem, com 97cm de busto (quase quatro N64 lado a lado) deixa as garotas da série Dead or Alive com inveja!






Acho que eu vi um gatinho

O gordo do Garfield é nosso mestre de cerimônias nessa relação dos melhores sites de gatos do mundo pop

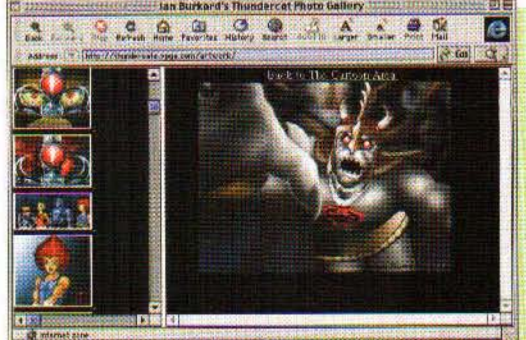
Priscila Pastre

Eles são espertos, egoístas e fofinhos. Já tomaram conta das histórias em quadrinhos, da TV e agora entram rasgando, ou melhor, arranhando na Internet. Coloque um pires de leite ao lado de seu computador porque os gatos invadiram o Mr. Web deste mês. Quem vai liderar a bagunça? O mais metido dos felinos de todos os tempos, é claro! O velho comedor de lasanha e novo craque em dicas de sites pra galera: Garfield! É a homenagem dos gatos neste mês de cachorro louco.

Ok, fãs! Sem desespero. Tem Garfield pra todo mundo. Para visitar o gato mais charmoso da TV (eu), é só entrar em http://members.tripod.com/~Ghiberti/. Este é um dos sites de que mais gosto, já que o xarope do cara que o inventou me deu comida, cama, mais comida e mais cama e ainda deixou que eu levasse Arlene (a gata mais gata de todas as gatas) e meu ursinho Pooky (como sou meigo) de quebra. Penso até em sair da casa de Jon e me mudar definitivamente pra lá. Quando for me visitar, por favor, não clique no ícone "como começou", tá legal? Lá, dei de cara com o primeiro desenho que o Jim Davis fez de mim. Um gato gordo, com cara de paspalho. Um horror! (português). Mas você também pode me ver lindo e cheio de atrações no meu site oficial (http://www.garfield.com.br, em português).

P.S. - Realmente acho que você não vai querer conhecer páginas de outros felinos. Mas tudo bem. A *Ação Games* prometeu que me daria um prato de lasanha com molho branco e um jantar romântico com a Arlene caso eu fizesse esse trabalho direitinho. Então, meti meu paletó de trabalho e fui à luta:





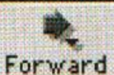
Thundercats, ôoooooooooooooo!

A dica a seguir não é recomendável para as gatinhas. Estas devem visitar o meu site (veja acima, hehehe). Este é daquele gato vira-lata metido a siamês que grita: "Thunder, thunder, thundercats, ôôôôôô!" Esse tal de Lion é uma farsa. Nós, gatos, não somos nada parecidos com ele. Somos preguiçosos, gostamos de comer e dormir, dormir e comer. Quem aí já viu um bando de gatos malhados (malhados de sarados mesmo!), sempre dispostos e que parecem só pensar em dieta pra poder manter a forma? Dizem que eles fazem parte de uma espécie única que vive em Thundera. Na Internet o endereço é: http://thundercats.vpga.com. Panthro, Tygra, Cheetara, Jaga, Sanafer, Willy Kit e Willy Cat estão permanentemente prontos para defender o mundo do perigo. Eu acho muito mais divertido defender a minha bóia e a minha cama do Odie, meu tão querido e amado cão. (inglês)

Meu bom e velho amigo Tom

Gato esperto, embora feio, vira-lata e nada charmoso é o Tom. Esse não desiste. É meio bobão, tudo bem... Quase sempre leva a pior, mas nem por isso deixa de mostrar que nós, gatos, somos mesmo é inimigos dos ratos. Não que eles sejam meu prato preferido, já que são sujos e nojentos. Mas ainda assim continuam sendo nossos arquiinimigos. É assim desde que o mundo é mundo. Por isso, vamos dar uma força pro Tom para que ele ainda possa correr muito atrás do Jerry. Dê uma passadinha em: http://www.geocities.com/TelevisionCity/6765/tj75.html. (inglês)







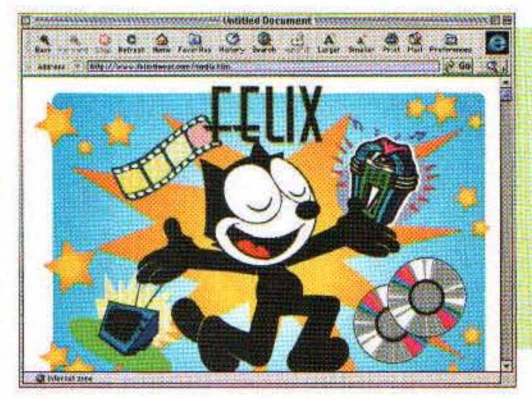



Back Forward Stop Refresh Home Print Mail

Hanna-Barbera

Nem diria que este site é tão legal, mas vale a indicação, pois ele traz os melhores desenhos feitos pelos estúdios Hanna-Barbera. E essa dupla parecia amar gatos, criando personagens maravilhosos como Manda-Chuva e sua turma – Batatinha, Espeto, Bacana, Gênio e Xuxu –, Bacamarte & Chumbinho ou Josie e as Gatinhas, com aquele lorde felino chamado Sebastian. É verdade que também fiquei indignado assistindo aos episódios do Olho Vivo na televisão. Como é que alguém pôde criar um gato que depende tanto de um rato? Isso é preconceito, a mídia está querendo acabar com a nossa classe! Eu não aceitaria um papel desses. De qualquer maneira, o site (http://www.iis.com.br/~kywal/hb2.htm) é pura diversão – e nostalgia, pois tem desenhos lá criados há 40 anos. (português)



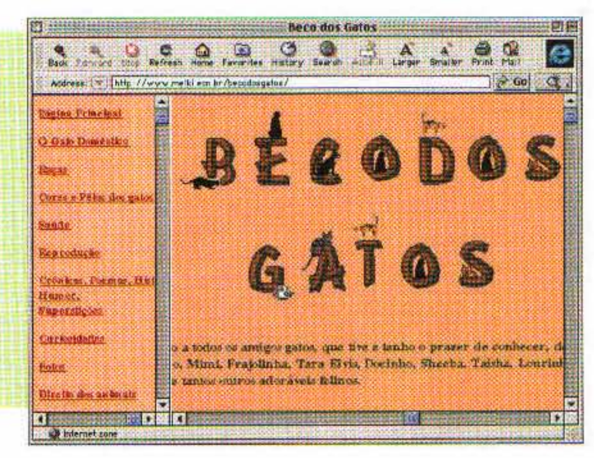


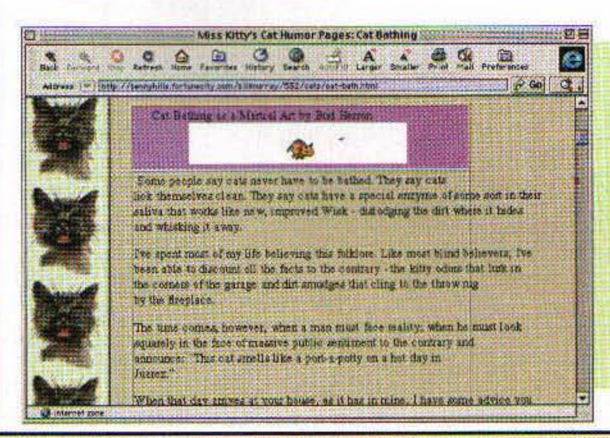
Felix, The Cat

Ele não foi apenas o primeiro gato a aparecer na televisão. Foi também o personagem da primeira imagem transmitida pela telinha. O desbravador, o primeiro, o precursor. Que lindo! Pra você ter uma idéia do quanto ele deve ser velhinho, eu sempre assisti às suas aventuras em branco e preto (essa foi só pra lembrar que estou no auge dos meus 22 anos). Não sei como é que ele anda de memória, mas um dia gostaria de encontrá-lo pra perguntar como cabiam tantas coisas naquela mala. O Jim Davis nunca me deu uma mala, nunca! Desenhista sem imaginação! Felix, que é obra do cartunista Otto Messmer, sim, tinha uma mala. Se bem que, por outro lado, esse tal de Otto nunca pensou que Felix poderia gostar de lasanhas. http://www.felixthecat.com. (inglês)

Beco dos gatos

Para quem nos ama tanto a ponto de nos adotar como animal de estimação, a dica é http://www.melki.ecn.br/becodosgatos. Lá você vai poder se encontrar com o Chuvisco, com os Aristogatas e com mais um monte de outros gatos que há muito tempo não aparecem na sua televisão. Tem ainda curiosidades, dicas de como cuidar do seu gato de estimação, superstições e informações sobre as diversas raças existentes, além de uma seção de curiosidades em que você pode descobrir, por exemplo, que gatos de olhos azuis e de pelagem branca normalmente são surdos, ou que os gatos atendem melhor a nomes terminados com a letra "i", ou ainda que os gatos passam 30% de suas vidas se limpando. Outra opção de primeira para você saber tudo de nosso maravilhoso mundo é http://www.bichano.com.br. (português)





Atenção, "gataiada"!

Chega! Cansei, tô com sono e acho que já deu pra garantir o pagamento. Dei um monte de recomendações para meninos e meninas que curtem a *Ação Games*. Agora é hora de uma dica rápida para meus amigos gatos e felinos em geral. Descobri um guia superlegal que pode esclarecer dúvidas que nos perseguem durante nossas boas e longas sete vidas. Um site que visa responder dúvidas que todo gato tem, como "por que dar atenção aos donos?", "quando dar atenção aos donos?", "como se comunicar com os donos?" ou "como fazer dieta?" Você, amigo felino, encontrará estas respostas em http://bennyhills.fortunecity.com/billmurray/532/cats/cathumor.html. (inglês)


Patrocínio:
USINA DO SOM
www.usinadosom.com.br
Um supercurso online de surf, com vídeos e fotos. Você aprende a ficar em pé em apenas um dia. Além disso, você conta com um dicionário com mais de 100 expressões.
O superconcurso que vai escolher a Gata da Praia que estará nas páginas da Playboy. A cada etapa, duas garotas serão eleitas para a grande final. Para concorrer, é só se inscrever no site.
Você vai ficar por dentro de todos os acontecimentos do surf, no Brasil e no exterior. As últimas notícias estão no 360°, o melhor jeito de ficar antenado e não perder nada do que rola no mundo do surf.
Para você as melho da estação, previsão do litoral carioca e
CLÍNICA
BEACH GIRLS
ÚLTIMAS NOTÍCIAS
PRE

A revolução

Por Milton de Almeida Borges Júnior

Ilustrações: Alexandre Jubran
Conceito: Darius Roos

dos controles

Os jogos de videogame estão cada vez mais complexos e desafiantes. Para comandá-los já não basta apenas habilidade. É preciso conhecer o superjoystick



Um arsenal na mão

Você tem micro ou videogame? E está totalmente satisfeito com seu joystick, né? Então seu controle deve ser demais, afinal tem de servir perfeitamente para encarar games de corrida, dança, esporte, estratégia, luta, música, RPG, simulador, tiro – enfim, ele dispensa acessórios como armas, manches, microfones, mouses, pedais, tapetes, teclados, volantes... O quê! Não é bem assim?

Pois é, meu chapa, parece que os games evoluíram e que os jogadores estão perdendo o domínio sobre eles. Afinal, são tantos controles e gêneros de jogos que, na melhor das hipóteses, seria preciso desembolsar uma bela grana para acompanhar esse ritmo e ter todos os acessórios – além de um lugar para guardar toda essa tranqueira. A solução é uma só: será preciso nascer o superjoystick. A *Ação Games* saiu na frente e esboçou o controle do futuro (ilustração ao lado). Apenas com uma arma dessas voltaremos a dominar os games e acompanhar o avanço dos consoles e jogos.

Que tal simplificar?

Com a evolução constante dos games e a chegada da geração 128 bits, nos vimos diante de um grande problema. A jogabilidade, cada vez mais interativa com o universo explorado pelos consoles mais potentes, exige respostas de comandos mais precisas e rápidas.

É natural que, vindo de universos com apenas duas dimensões, os joysticks tradicionais ficassem defasados. Daí então os fabricantes clamaram por alterações, desenvolvendo joysticks com múltiplas funções e até acrescentando novas tecnologias. Uma evolução que nos levará a uma ferramenta única, compatível a todos os estilos de jogos. Uma ferramenta que ainda não existe.



Quero o futuro hoje

Se o round 1 da batalha sangrenta entre as megaprodutoras de videogames é a disputa pelos consoles de última geração, o round 2 é ainda mais empolgante: saber quem será o pioneiro na concepção do joystick do futuro. Com a chegada do PlayStation 2, este ano, surgiu uma versão remodelada do Dual Shock. Mas a grande aposta está no projeto Dolphin, da Nintendo. São boas as chances de a grande N mudar os conceitos de jogabilidade já existentes com o lançamento de seu novo aparelho – apesar da expectativa em relação às surpresas do X-Box, da Microsoft.

Falar sobre o futuro do joystick exige, antes, uma volta ao passado. São quase 30 anos de história desde que o primeiro sprite ganhou vida divertida. Projetos que não passavam de devaneios – como o botão analógico – tornaram-se itens importantes para qualquer controle, enquanto outros que pareciam ser a tendência futura – como o uso de teclados embutidos – foram descartados do mercado. Desenvolvido por Ralph Baer, o primeiro videogame foi o Odyssey, da Magnavox (1972). Seu controle trazia dois knobs: um para movimento horizontal e outro para vertical. Algo medieval na visão dos gamemaníacos de hoje, que pedem ferramentas bem mais poderosas e completas. "Um bom controle precisa ser bem específico, mas um equipamento multifuncional seria perfeito", resume Marcos Roberto de Lima, do suporte técnico da Interact, fabricante de acessórios.

Da mesma forma que pensar em algo com especificidades e jeitão de coisa multifuncional parece hoje distante, na época do Odyssey qualquer evolução era coisa de visionários. Cinco anos depois do lançamento desse videogame chegou o Atari 2600, inaugurando a era dos controles do tipo alavanca, que permitiam a realização dos comandos horizontais


Ivan Carneiro

Os pinballs tinham poucos botões e davam TILT, travando os comandos

e verticais com uma só mão. Algumas empresas ainda adicionaram novas características a esses controles, colocando um knob independente da alavanca – era o joystick Astrocade, da Bally. Depois, com o Intellivision (1979), o controle passava a ter um teclado com o mesmo formato de um telefone. O ritmo do progresso no campo dos joysticks havia se multiplicado.

Porém, uma das maiores evoluções dos controles estava para chegar, e ela se chamava Famicom. O console de 8 bits da Nintendo inovou trazendo um direcional em forma de cruz, o qual é utilizado até hoje. A idéia dos direcionais surgiu com os portáteis Game & Watch fabricados pela Nintendo. Depois desse salto, o mercado travou. A criatividade parecia enterrada na área dos videogames – era só jogo de luta fazendo sucesso – e os controles viviam uma mesmice poucas vezes vista até a chegada, em 1991, do Super NES. Nesse momento foram lançados os botões superiores (L e R), que se tornariam fundamentais no futuro. A concorrente Sega, por outro lado, apostou numa versão de seu joystick baseada no sucesso dos jogos de pancadaria, descolando seis botões de


Ivan Carneiro

Para quem anda meio avoado, nada melhor que um passeio de asa-delta virtual

uma só vez. Em 1994, a Atari ainda ousou reviver o controle de teclado com seu Jaguar, mas sem sucesso.

De novo – revivendo o que já acontecera com o direcional em forma de cruz –, o salto seria dado pela Nintendo, desta vez lançando a alavanca analógica. Sensível a diferentes pressões, ele permitia aos jogadores controlar com mais precisão objetos, personagens, veículos. Além da alavanca especial para ambientes tridimensionais, também foi mostrado o acessório rumble pak (1996), que, acoplado ao controle, tremia em resposta aos movimentos ocorridos na tela.

No ano seguinte (1997), inspirada pelas novas tecnologias, a Sony aderiu aos direcionais analógicos, colocando inclusive duas alavancas com até 100 pontos de pressão. Era a chegada do controle dual shock. No fim de 1998, a Sega anunciou o lançamento do Dreamcast acoplando o direcional

> *"Seria legal um joystick que funcionasse para todos os tipos de jogos (principalmente para PC) e não tivesse um tamanho exagerado. Gosto do controle do Dreamcast, tanto dos botões analógicos como do formato."*
> **Adolfo Ramos Cardoso**
> **analista de suporte e assistente de marketing, Infogrames**


Ivan Carneiro

Nas motocas, a moçada chega a pensar que está no Mundial de Motovelocidade

A evolução dos joysticks

DICIONÁRIO

Knob - Tipo de botão giratório, semelhante aos utilizados em rádios.

Overlay - Cartão plástico que encaixa sobre o teclado numérico dos controles, fornecendo funções adicionais conforme o jogo utilizado.

Rumble pak - Acessório que tem como função vibrar o controle respondendo de acordo com as ações do jogo.

Odyssey (1972)
Os primeiros controles traziam direcionais independentes do tipo knob, realizando os movimentos na horizontal e vertical



Atari 2600 (1977)
Surge o primeiro direcional do tipo alavanca e o primeiro botão digital dos videogames



Telejogo (1977)
Os controles eram embutidos no próprio console e não existia joystick independente



Odyssey 2 (1978)
Além de trazer direcional do tipo alavanca e botão digital, o controle trazia um teclado





"Acho difícil existir um controle multifuncional, mas se desse, seria perfeito. Existem diferenças entre um controle para brincar e um para jogar de verdade, de uma forma profissional. Um bom controle precisa ser bem específico."
Marcos Roberto de Lima
suporte técnico, Interact


Otavio Dias

Parado aí, inútil! Os jogos de tiro ganharam escopetas, metralhadoras e pistolas


Ivan Carneiro

Mantenha o equilíbrio nos esportes radicais como esqui, skate, snowboard

analógico e até os botões analógicos como níveis de precisão totalmente novos. Também foi o primeiro controle a adaptar o cartão memory card com a tela de cristal líquido. Se acreditarmos que a evolução dos joysticks segue uma ciranda, voltou a ser a vez de a Nintendo mostrar por onde caminharemos.

No ritmo dos arcades

É preciso rebolar, rebolar e rebolar para acompanhar a evolução dos fliperamas dos dias de hoje. Atualmente, os jogos de maior sucesso são os simuladores de dança, nos quais os jogadores pulam sobre tapetes especiais e acionam comandos, imitando os passos dos personagens e até realizando coreografias. A mania vem do oriente, e hoje também são novidades os jogos musicais, fazendo com que os jogadores tomem o controle de instrumentos (bateria, guitarra, maraca).

Os avanços aqui, às vezes, não são sentidos, pois muitas máquinas sequer chegaram ao Brasil. Nos arcades a importância dos gabinetes é quase tão grande quanto dos jogos em si, dando ênfase ao controle das ações e interação dos jogadores. Os mais antigos arcades, os tradicionais modelos pinball, traziam botões laterais para acionar os flipers (alavancas), mas esse estilo evoluiu pouquíssimo.

O próximo passo foi a colocação dos direcionais do tipo alavanca. Eles não exigem habilidade de manuseio e permitem boa velocidade de reação, propiciando o ápice do gênero luta. Os grandes gabinetes apareciam principalmente em simuladores de corrida e tiro e, além dos volantes convencionais, foram desenvolvidas réplicas de pedais de acelerador, embreagem, freio para jogos de corrida, mas também escopetas, metralhadoras e pistolas para jogos de tiro. Foi então que se deu início às funções de force feedback, trepidando armas e volantes para simular batidas, solavancos e tiros virtualmente sentidos pelo jogador.

Após o sucesso das corridas, surgiram novos gabinetes, desta vez trazendo jogos com aviões, espaçonaves, helicópteros, motos – todos eles com controladores que imitavam os comandos originais de seus veículos, chegando a fazer movimentos de 360°. Seguida da febre dos simuladores de veículos motorizados, chegou a vez dos esportes, fazendo as empresas apostarem em jogos de bicicleta, esqui, patins, pescaria, skates e até asa-delta. Também existem os testes de força, que são fliperamas nos quais os jogadores colocam luvas de boxe e socam os equipamentos para medir a potência de seus próprios golpes.



Ivan Carneiro

Os simuladores de jet-ski trepidam e aumentam o realismo das competições

Evolução nos computadores

As mudanças nos controles de PCs podem ser colocadas entre os arcades e videogames. Isso porque os computadores unem funções inventadas pelos consoles ao dinamismo dos fliperamas. Nos PCs podem ser encontrados muitos joysticks específicos para determinados tipos de jogos, mas em poucos casos conseguem abranger uma grande quantidade de estilos – e o jogador de micro caía na agonia usando mouse e teclado.

Atualmente existem duas empresas que investem bastante no mercado de controles: Interact e Microsoft. Ambas disputam a preferência dos jogadores nos diversos estilos de games disponíveis. Nas lojas podem ser encontrados joysticks para todos os gostos, desde arcades e pads tradicionais até manches para simuladores e volantes para corridas. Entretanto, como os usuários de computadores, geralmente, procuram acessórios mais especializados, o preço dos produtos pode ser bastante alto e alguns joysticks modernos (acumulando diversas funções) podem custar quase 800 reais.

"O maior problema que sentimos por aqui acontece com os usuários de simuladores de vôo. É difícil configurar um controle com eficiência que atenda a todas as necessidades dos jogos."
Marcos Paulo Estevan Souza
gerente de departamento de suporte, Greenleaf

Intellivision (1979)
Revolucionando, o controle trazia oito botões, teclado com suporte para overlay e direcional sensível ao toque



Colecovision (1982)
Joystick bastante completo, traz alavanca, botão e teclado com suporte para overlay



Vectrex (1982)
Apostando no estilo clássico, estão presentes apenas alavanca e botão digital



Nintendo (1983, no Japão)
Um marco na história dos games. Surge o direcional do tipo pad e botões auxiliares Select e Start



Atari 7800 (1986)
Um dos maiores fiascos dos games, voltando a usar a alavanca e trazendo botão lateral





Visor

O controle traz um minissistema operacional embutido que permite programar os comandos e acionar funções luminosas e turbos, além de acessar cartões de memória e transferências de dados, exibindo as informações pelo monitor que, tendo a opção de luminosidade (botão Mode), permite o acesso mesmo em ambientes escuros

Alavancas e botões analógicos

Todos os botões têm oito níveis de pressão, enquanto os direcionais analógicos trazem 256 elevações, permitindo maior precisão e velocidade nas respostas das duas alavancas de forma independente

Botões superiores

Os botões superiores (L1 e R1) têm funções analógicas com oito níveis, enquanto os botões gatilhos (L2 e R2) trazem 256 níveis, aumentando a precisão dos jogos de corrida, permitindo manter uma pressão constante em qualquer nível

Cadê o controle?

Lembre-se de que o controle apresentado aqui não existe (infelizmente) e que se trata apenas de uma idéia do que os jogadores de videogame poderão experimentar no comando das próximas gerações de entretenimento. E se no futuro você vir algo parecido não se esqueça de que foi a galera da *Ação Games* que mostrou primeiro... de novo!

Turbo Grafx-16 (1987, no Japão)
Adotando o direcional pad, esse controle permitia acionar a função turbo nos botões

Master System (1987, no Japão)
O sistema lembrava o concorrente da Nintendo, mas não trazia Select e Start

Mega Drive (1988, no Japão)
O direcional do tipo pad está no auge e o modelo original trazia três botões. Depois se incorporou à versão com seis botões

Neo Geo (1990)
Adotando o estilo arcade, o direcional é do tipo alavanca e traz botões lado a lado

Super Nintendo (1990, no Japão)
Mais uma vez revolucionando o mercado, a fabricante criou os botões superiores (L e R), aumentando as opções de ação



Microfone

Como tendência futura, o comando de voz será um aliado nos games

Comunicação

As trocas de dados são feitas com até dois cartões de memória simultâneos e, usando bateria removível, o controle não requer fios para entrar em funcionamento, usando transmissões via rádio. Há uma saída USB, permitindo a conexão tanto em consoles como em computadores

Função de vibração em 3D

O controle apresenta pontos de vibração em 3D (na forma de bolas) sob os botões e nas empunhaduras, permitindo respostas de tremor em terceira dimensão, tornando possível distinguir impactos e reações em todas as alturas e direções

Função de torção

A função de torção é perfeita para games em primeira pessoa. O jogador mantém o lado esquerdo fixo enquanto gira o lado direito que, apresentando a função da alavanca analógica, permite mover o joystick como se fosse virar a cabeça, visualizando as cenas ao redor com mais facilidade. Existe uma trava (botão Lock) para fixar a posição original

3DO (1993)
Buscando mais interatividade com os jogadores, o controle trazia saída para fones de ouvido e controles adicionais

Jaguar (1994)
A velha Atari tentou resgatar o saudosismo de sua era incorporando as funções de teclado do tipo telefônico no joystick

Neo Geo CD (1994)
Para a salvação dos fãs de pancadaria que não se adaptavam aos controles do tipo alavanca, adotou-se o direcional pad

Saturn (1994, no Japão)
A Sega aliou o direcional pad com botões posicionados no estilo arcade. Depois adaptou uma alavanca analógica (1996)

PlayStation (1995)
O controle traz quatro botões superiores, além da função vibratória embutida (1998) e duas alavancas analógicas (1998)

"Um controle que atendesse a todos os estilos de jogos seria ótimo, mas não sei se isso é possível. Nossos maiores problemas surgem com os jogos de esporte. Muitas pessoas ligam com dificuldades e dúvidas."
Ana Karina Fuzaro
supervisora de suporte técnico, Brasoft

Joystick matador

Quem achava que os jogos de tiro em 1ª pessoa não teriam um controle específico dançou. Recentemente a Microsoft lançou o controle Sidewinder Dual Strike que, adaptando a função do mouse à direita do joystick, permite torcer o controle a fim de visualizar os inimigos enquanto se percorre os cenários.


Sidewinder Dual Strike: ideal para combates mano a mano

Controles específicos

Arcades, computadores e videogames atuam de forma similar, mas seguem tendências adversas. Enquanto nos fliperamas os controles mudam de jogo para jogo, nos consoles é necessário um controle que funcione em todos os games... e os usuários de micro mantêm-se no meio-termo, abusando nos controles específicos para cada estilo de jogo. No meio desse caos tecnológico, nada melhor que, literalmente, manter o controle da situação.

Você se considera fanático por videogames?

Antes de sair dizendo que sabe tudo de games é melhor conhecer esse cara estranho

Para finalizar esta reportagem, procurávamos um colecionador e encontramos Norian Munhoz Júnior, de Santo André (SP). O cara é pra lá de fanático e, aos 26 anos, tendo um acervo de games inacreditável, sua profissão de programador de computadores escancara seu fascínio pelo ramo da tecnologia. "Só um programador de computadores seria maluco o suficiente para ter uma coleção assim", brinca Norian.

Fomos preparados para tudo (ou pelo menos esperávamos estar), mas quando chegamos à casa, ou melhor, ao santuário dos videogames guardado por um jogador realmente viciado, foi surpreendente. A coleção chegava a ocupar vários cômodos e seu coração, é claro, estava no quarto. Norian tem 78 consoles e 677 jogos (todos originais), mas o cara está sempre fazendo novas aquisições para sua coleção. Além disso, mostrando cuidado com suas preciosidades, todos os aparelhos estão em perfeito estado de funcionamento.

A carreira do jovem nos videogames é campeã. Seu primeiro console foi o Atari 2600, mas como seu pai não aprovou o presente da mãe, o garoto ficou de castigo. "Tive de jogar *Missile Command* durante cinco meses", diz o colecionador. Entre seus troféus, ele lembra com orgulho quem tem o console Vectrex e o cartucho *Kabuki Klash* (Neo Geo), avaliado em mais de 900 reais por colecionadores. O console que mais marcou o gamemaníaco foi o velho Atari 2600, mas foi nos 16 bits que o viciado gastou os dedos de tanto jogar. "É um ótimo console, trazendo variedade de jogos e mostrando as boas brigas entre Nintendo e Sega", fala o maníaco.


J. B. Ferreira
Ahhh! E dá pra acreditar que essa é apenas parte dos controles desse colecionador...


Não venham me dizer que esse cara é normal, mas nem em outra galáxia

Fala o colecionador

Microsoft X-Box: "Às vezes, penso que essa plataforma irá ultrapassar todos os outros por fora. Bill Gates não entra num negócio para perder dinheiro."

Nintendo Dolphin: "É hora da big N aprender que uma empresa não vive só de *Mario*, *Pokémon* e *Zelda*. Mas mesmo assim, causa medo em seus concorrentes."

Sega Dreamcast: "Considero o melhor console atualmente. Me espantei quando vi os primeiros jogos, principalmente as conversões idênticas aos arcades."

Sony Playstation 2: "Apesar de ser superior tecnicamente, os primeiros jogos não trouxeram grandes avanços. Mas é cedo para dar uma opinião concreta."

Para saber mais:
www.amazingames.com.br
www.classicgaming.com.br

Nintendo 64 (1996)
Criou-se a primeira alavanca analógica, aumentando a precisão nos ambiente 3D. Também se estreou a função vibratória (1997) usando o rumble pak



Dreamcast (1998)
A Sega trouxe o conceito dos botões analógicos, permitindo que o jogador regule a intensidade da força sobre os botões



PlayStation 2 (2000)
O joystick Dual Shock 2 tornou-se o controle mais completo já feito, trazendo duas alavancas e oito botões analógicos

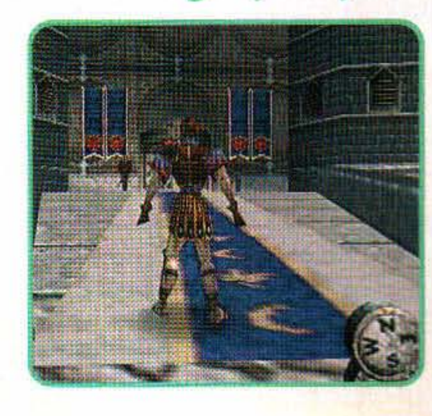


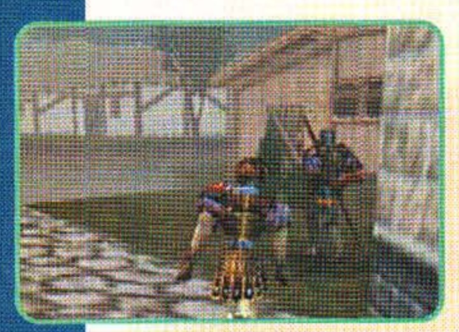
OBSERVAÇÕES
- **O Odyssey 2 foi lançado no Brasil com o nome do Odyssey original.**
- **O Nintendo recebe o nome Famicom no Japão.**
- **O Super Nintendo recebe o nome Super Famicom no Japão.**
- **O Genesis recebe o nome Mega Drive no Brasil e Japão.**
- **O Turbo Grafx-16 recebe o nome PC Engine no Japão.**

Aidyn Chronicles: The First Mage (N64)

RPG, H2O
Lançamento: inverno de 2000

O tradicional estilo RPG, escasso na plataforma 64 bits, ganha reforço com a odisséia de Alaron, um jovem órfão cujo sonho é tornar-se um cavaleiro. Na busca da realização de seus desejos, o garoto parte numa jornada mundo afora, caminhando por cenários tridimensionais que incluem locações em campos, castelos, vilarejos – tudo em clima medieval. Ao desenrolar da história, o aventureiro pode aliar-se a outros dez personagens e vencer seus obstáculos usando dezenas de armas, itens, magias fantásticas.







Hercules: The Legendary Journey (N64)

Aventura, Player 1
Lançamento: sem previsão



Baseado no seriado de televisão, Hércules tem um árduo trabalho contra as hordas de monstros mitológicos liderados pelo maldito Eras. Nas batalhas, para enfrentar os enviados do mal, o semideus ainda recebe o apoio dos comparsas Lolaus e Serena, cada qual com ataques e poderes próprios. Os cenários são tridimensionais, coloridos e detalhados, trazem doze fases em ambientes da Grécia antiga que são conhecidos dos fãs da série – floresta de Traycus, cidade de Porticus e o próprio Monte Olimpo.



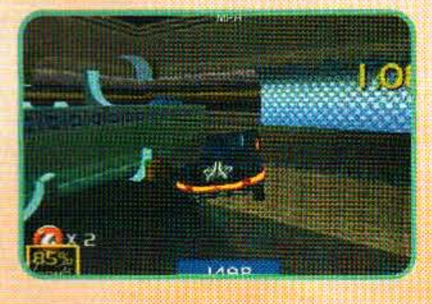


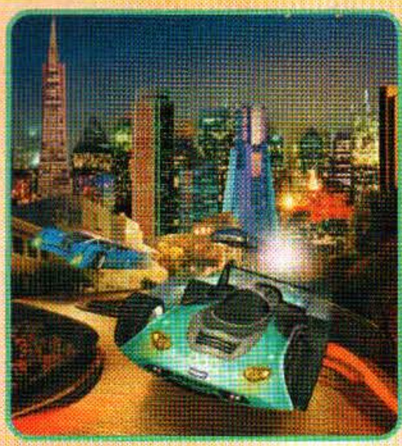
San Francisco Rush 2049 (N64)

Corrida, Atari Games
Lançamento: setembro de 2000

Retornando em alta velocidade, chega outra seqüência das corridas pauleiras pela famosa cidade norte-americana de São Francisco, nos Estados Unidos. Dessa vez a competição rola no futuro, levando os pilotos a uma nova corrida pelo ouro, na qual se pode, literalmente, voar baixo usando um dos sete veículos envenenados disponíveis (além dos secretos). Nessa versão contemporânea foram acrescentadas cinco novas provas e, como de costume, os cenários enormes escondem uma série de atalhos e segredos.









Castlevania Resurrection (DC)

Ação, Konami
Lançamento: sem previsão

Ao contrário dos dizeres concorrentes, a família Belmont prosseguirá sua eterna luta contra Drácula no console da Sega. Aliás, no capítulo *Resurrection* da série *Castlevania*, você encarna em Sofia, uma mulher sensual que pretende impedir que o recém-ressuscitado recupere suas forças e domine o mundo. Para cumprir sua tenebrosa tarefa, além do fiel chicote, a garota poderá utilizar magias especiais enquanto vagueia pelos belíssimos cenários tridimensionais enfrentando a horda liderada pelo vampiro.



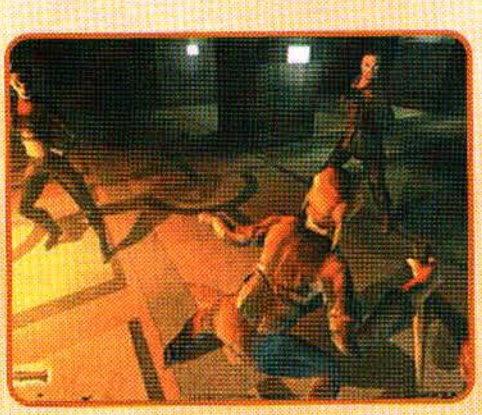




Buffy the Vampire Slayer (DC)

Ação, Fox Interactive
Lançamento: sem previsão

O ancião Laibach acredita que chegou o momento dos demônios dominarem o planeta e, usando seus conhecimentos, abrirá um portal para o inferno – será o fim do mundo. Agora que o caos sobrenatural está armado, o planeta depende de Buffy (a bela caça-vampiros) para salvar a civilização humana. Como no seriado de TV, ao desenrolar da trama a loura pode encontrar seus companheiros Angel, Willow, Xander, entre outros, percorrendo cenários como a escola Sunnydale, o clube Bronze e até a mansão da heroína.

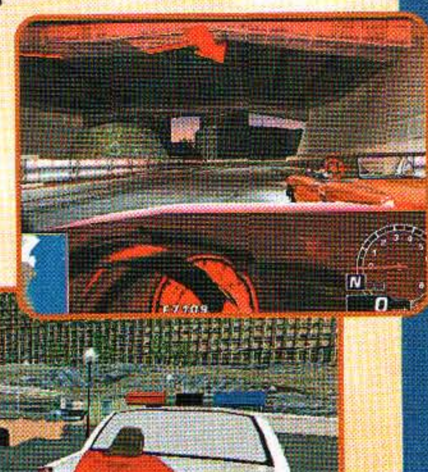




World's Scariest Police Chases (DC)

Ação/corrida, Teeny Weeny Games
Lançamento: sem previsão

O programa com as perseguições policiais mais assustadoras do mundo pode ter você como protagonista, afinal aqui pode-se escolher entre bancar o tira nas patrulhas ou o bandido nas fugas (um total de 65 fases). Como no seriado exibido pelo canal Fox, surgem situações adversas, sendo possível fazer atendimentos a emergências, escoltas de autoridades, patrulhas pelas vizinhanças à procura de criminosos em alta velocidade, criando situações de tocaia e tiroteio com até oito jogadores via Internet.

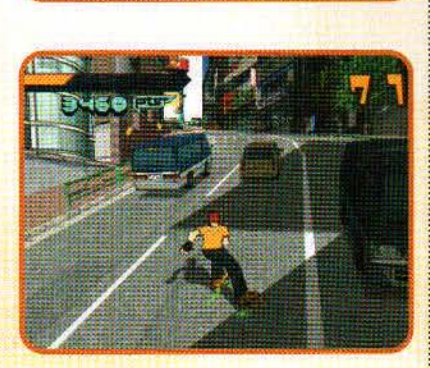


Jet Grind Radio (DC)

Ação, Sega
Lançamento: sem previsão

Libere o espírito marginal, pois aqui você é integrante de uma gangue de patinadores que picha a cidade em plena luz do dia. Enquanto pratica vandalismo pelas ruas, a galera desfere manobras radicais, salta por obstáculos, equilibra-se sobre canos e foge de viaturas – são perseguições policiais nas quais a adrenalina mantém-se no máximo. E as turmas adversárias também estão na área, fazendo grafites pelos territórios e acelerando os patins motorizados. Tudo mostrando gráficos que mesclam 2D e 3D.





Ready 2 Rumble: Round 2 (DC, PS2)

Ação, Midway Entertainment
Lançamento: sem previsão

"Let's get ready to rumble" é a frase que o apresentador Michael Buffer usa para levantar a galera. Foram convocados sete novos lutadores para o 2º round, além dos dezessete já existentes da versão original. O visual dos brutamontes continua caricato e, tornando os combates mais complexos, foram acrescentados golpes e seqüências especiais – também há mais treinos para aprimorar as técnicas dos pugilistas. Ah! E para embelezar os ringues durante os intervalos, chegam sete garotas cheias de graça. Uauuu!







Phantasy Star On-line (DC)

RPG, Sonic Team
Lançamento: sem previsão

Ausente nos consoles 32 bits, a série *Phantasy Star* retorna para revolucionar os conceitos de RPG. Pela primeira vez no gênero os jogadores poderão interagir entre si via Internet, formando grupos com até quatro jogadores para seguir pela aventura e tomar decisões em conjunto. Com um sistema de tradução automática, também será permitido conversar a qualquer momento, usando menus especiais, enquanto percorrem os cenários que misturam temas futuristas e medievais e enfrentam inimigos monstruosos.





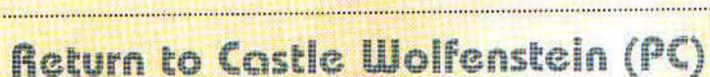
Commandos 2 (PC)

Estratégia, Pyro Studios
Lançamento: final de 2000

De volta à Segunda Guerra Mundial, sua tarefa é comandar experientes soldados em missões suicidas para infiltrar-se no 3º Reich e detonar as fontes do exército nazista. Além dos militares já conhecidos, sua tropa traz três novos integrantes: cão farejador, ladrão astuto, mulher sedutora. Nos campos de guerra, os heróis atravessam ambientes realistas que, mesmo a distância, apresentam uma riqueza de detalhes impressionante, permitindo a reprodução fiel de modelos de aviões, carros, motos, tanques.



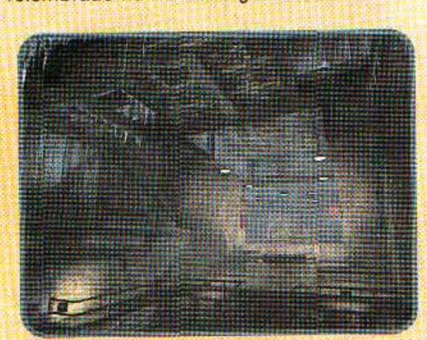


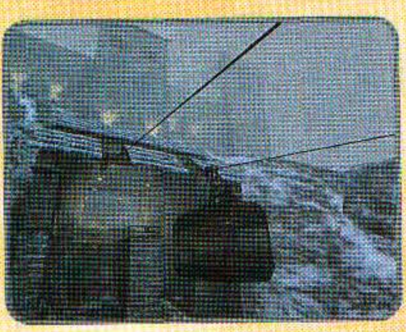


Return to Castle Wolfenstein (PC)

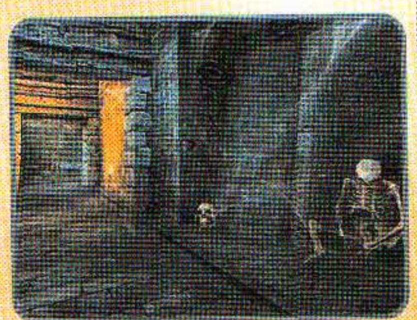
Ação, Gray Matter Interactive Studios
Lançamento: sem previsão

O precursor do gênero de tiro em 1ª pessoa, *Wolfenstein 3D*, agora pode ser relembrado numa nostálgica aventura.





Voltando ao castelo Wolfenstein oito anos após o episódio original (1992), será preciso vasculhar o covil nazista, enfrentando vilões por calabouços, corredores, saguões, torres – infestadas de inimigos. Os cenários são detalhados, permitindo destruir ou mover quase todos os objetos encontrados (arrebentando o barril de óleo o líquido vasa e o personagem escorrega se passar por cima).

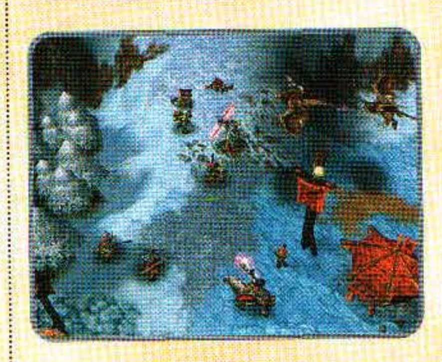


Warcraft 3 (PC)

Estratégia/RPG, Blizzard Entertainment
Lançamento: 1º semestre de 2001

Mais bonito que nunca, a saga *Warcraft* eleva os duelos fantasiosos a níveis impressionantes de ação e visual – os cenários, magias e personagens são todos em modelos tridimensionais. Buscando uma inovação, o jogo promete inaugurar o estilo RPS (Role-Playing Strategic), misturando os gêneros estratégia e RPG. Nos combates, cinco raças (incluindo a estréia dos tenebrosos mortos-vivos) disputam batalhas sangrentas por cavernas, florestas, montanhas, savanas – realizando combates inclusive pela web.









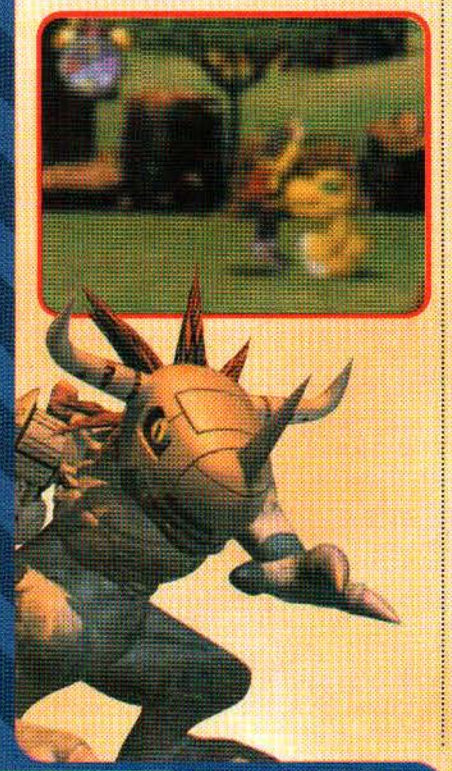


Digimon World (PST)

Ação, Bandai
Lançamento: 3º trimestre de 2000

Preparem-se! Vem aí os Digimon, que prometem boas brigas. Essa aventura é baseada no desenho de sucesso no Japão e States, trazendo centenas de personagens (criaturas e humanos) pela jornada. Explorando pelos cenários digitais, percebe-se a mistura de elementos de ação e RPG. No início há somente um Digimon disponível, mas ao decorrer dos eventos pode-se encontrar outros monstros – e claro, as batalhas são em tempo real sendo possível realizar treinos para adquirir novas evoluções e habilidades.





Medal of Honor Underground (PST)

Ação, Dreamworks Interactive
Lançamento: 4º trimestre de 2000

A Segunda Guerra volta a ser palco das atrações na série *Medal of Honor*, mas desta vez o foco do enredo está nas ações da personagem Manon, uma oficial da Resistência Francesa que cumprirá missões usando doze armas autênticas em países como Alemanha, França, Grécia, Itália e até regiões no norte da África. No total são sete missões, divididas em 22 fases guardadas por um exército inteligente que pode realizar táticas de esquadrão e até pilotar veículos (motos e tanques) para impedir seus avanços.



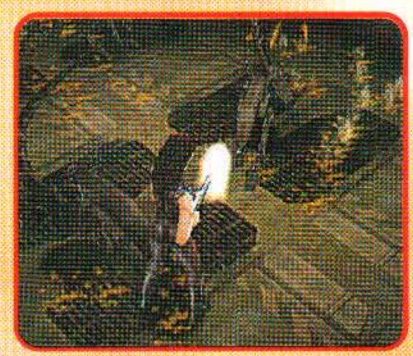


Alien Resurrection (PST)

Ação, Argonaut Software
Lançamento: 3º trimestre de 2000

Se assistir ao 4º episódio da série era aterrorizante, incorporar a protagonista Ripley pode ser considerado o cúmulo do pavor. Pois é isso o que ocorre enquanto percorrem-se dez cenários repletos de ovos alienígenas e outras criaturas produzidas com fidelidade ao filme. Durante as missões a garota recebe o apoio dos personagens Call, Christie, DiStephano, mas para dificultar os ETs são dotados de inteligência artificial, podendo criar emboscadas – tudo é acompanhado de um som digital matador.









18-Wheeler American Pro Trucker (DC)

Corrida, Sega
Lançamento: 3º trimestre de 2000

Esqueça as corridas convencionais, o negócio é bancar o motorista fanfarrão e sair dirigindo caminhões enormes pelas estradas de todos os Estados Unidos. Os veículos disponíveis trazem nove eixos (são dezoito rodas) e por isso é necessário perícia no volante enquanto transporta carros, combustíveis, madeiras – são vários tipos de carga. Como tempo é dinheiro, velocidade nas entregas é essencial e, literalmente, será preciso passar por cima dos obstáculos para ganhar na corrida contra o relógio.



Outtrigger (DC)

Ação, Sega
Lançamento: final de 2000

Sucesso nos arcades japoneses, quatro soldados (com características e habilidades diferentes) partem num tiroteio futurista no estilo mano a mano, tendo o simples objetivo de eliminar os adversários. Caso prefira, é permitido criar um personagem (definindo armas e atributos). E nas arenas (espalhadas por bibliotecas, castelos, estações, etc.), combatendo terroristas, podem-se montar equipes e usar desde metralhadoras até lança-chamas, além de equipamentos que aumentam a emoção dos duelos online.



Virtua Tennis (DC)

Esporte, Sega
Lançamento: inverno de 2000

Trazendo o realismo como atrativo, esse simulador de tênis mostra algumas das figuras mais importantes do esporte elitista (Carlos Moya, Jim Courier, Tommy Haas, Yevgeny Kafelnikov e outros), inclusive reproduzindo as feições faciais e movimentos dos atletas. O controle das jogadas permite regular a força das rebatidas e executar cortadas, voleios e até lances com efeitos para enganar os adversários. O visual também impressiona, trazendo gandulas, jogadores, juízes e torcedores muito detalhados.



Setembro

DC

Aerowings 2: Air Strike	Ação
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Ação
Dragon Rider	Ação
F1 Championship '99	Corrida
Heroes of Might & Magic 3	Ação
NFL 2K1	Esporte
Peacemakers	Ação
Starlancer	Ação
Stupid Invaders	Ação
Viva Soccer	Esporte

GBC

Animorphs	Ação
Blaster Master Enemy Below	Ação
Cat Construction Zone 2: Mining 4 Gold	Ação
Doug: Quailman to the Rescue	Ação
F1 Championship '99	Corrida
Hercules	Ação
Inspector Gadget	Ação
Lion King: Simba's Adventure	Aventura
Mission Bravo	Ação
Pokémon Gold Version	RPG
Pokémon Silver Version	RPG
Racin' Ratz	Corrida
Rambler	Ação
Tom & Jerry	Ação
VR Powerboat	Corrida

N64

F1 Championship '99	Corrida
International Track & Field 2000	Esporte
Tom & Jerry	Ação
VR Powerboat	Corrida

PST

Action Man	Ação
Breakout	Ação
Buzz Lightyear of Star Command	Ação
Dinosaur	Ação
Dragon Valor	RPG
F1 Championship '99	Corrida
Family Feud 2	Variado
Frogger 2	Ação
Galaga	Tiro
Inspector Gadget	Ação
Jeopardy! 2	Variado
Megaman Legends 2	Ação
Mike Tyson Boxing	Esporte
NASCAR Racers	Corrida
Nickelodeon's Cat Dog	Ação
Panzer General Assault	Ação
Polaris Sno-Cross	Corrida
Rayman 2: The Great Escape	Ação
TONKA Space Station	Ação
Wheel of Fortune	Variado



A série clássica volta às

Os fãs aguardam ansiosamente pela nova versão da série *Final Fantasy*, marcando a despedida do épico RPG nos consoles 32 bits. Com isso, uma legião de seguidores da fabricante Square passou então a questionar quais seriam as mudanças trazidas pelo novo episódio, perguntando sobre os ambientes, animações, magias, personagens e tantos outros pontos. Pois é, acontece que todas essas questões podem ser respondidas com apenas uma declaração do criador da série, Hironobu Sakaguchi: "o jogo voltará às suas origens!"

Bom, caso você não saiba quais são essas tais origens, não se preocupe, nós explicaremos tudo para você – numa breve (mas nem tanto) aula de história dos videogames. E de lambuja vamos revelar os personagens principais que surgem ao longo da fantástica aventura, soltando alguns segredos sobre os cativantes heróis que integrarão seu grupo.

O novo ambiente é velho conhecido

Em primeiro lugar pode-se dizer que a história rolará em ambientes medievais, repletos de castelos, cavernas, fortalezas, reinos. As locações são habitadas por bruxos, cavaleiros, guerreiros, ladrões, mágicos, ninjas, samurais e até antigas classes de magos brancos e negros – essas profissões fazem com que algumas habilidades e magias sejam restritas a um determinado tipo de herói. Enfim, a tecnologia explorada nos capítulos 6, 7 e 8 será deixada de lado para dar espaço às sagas da era do aço.

Outro ponto que merece destaque fica no visual dos personagens, todos em versão SD (superdeformados), seguindo uma anatomia mais cômica e infantil, resgatando a comédia presente nos primeiros episódios do *Final Fantasy* conferidos nos consoles NES e SNES.

Humberto Martinez

Os cenários medievais são repletos de detalhes e vida

Últimos dos games da série, agora você poderá montar um grupo com mais de três personagens

origens



As animações estarão ainda melhores do que nas versões anteriores da série, um verdadeiro show!



Detalhes como sombras aparecem pelo cenário, acrescentando mais vida ao jogo

Ação, emoção, fantasia... o espírito de *Final Fantasy*

A nova fantasia tem início num planeta bem distante chamado Gaia. Nele, quatro reinos dividem os domínios de tudo e, se comparássemos o ambiente de Gaia à nossa história, poderíamos dizer que ele está passando pela era medieval, mas simultaneamente dispõe de tecnologias avançadas para a construção de máquinas voadoras que dominam os céus.

Cid é o regente da terra de Linblum, o reino mais evoluído e pacífico. Preocupado com as estranhas ações de Brahne, a rainha de Alexandria, o governante envia um grupo de ladrões, liderado pelo enigmático Zidane, para seqüestrar a filha da rainha a fim de obter informações sobre o que há de errado. Mas chegando ao castelo os bandidos ficam surpreendidos, pois a princesa decide fugir do castelo sem o auxílio dos baderneiros. Durante a fuga ainda se juntam ao grupo o guerreiro Adelbert e o mago Vivi. E agora todos eles precisam safar-se dos batalhões enviados pela soberana local, dispostos a cumprir as ordens reais a qualquer custo.

Pois é, essa é apenas a introdução ao complexo enredo que envolve esse grandioso RPG. Aliás, é bom esperar por revelações surpreendentes e, revelando o passado de Vivi e Zidane, divertir-se com as confusões em que a jovem Eiko e a princesa Garnet se metem... e, claro, emocionar-se com as provas de amizade e lealdade durante as mais inusitadas situações vivenciadas por esse grupo de personagens tão especial. Em poucas palavras: um épico que marca o recomeço da fantasia.

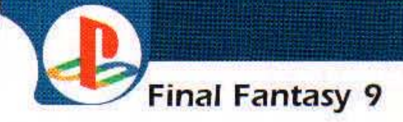


Enormes construções voadoras e dirígiveis futuristas aparecerão constantemente no game

Mesmo acostumada com a vida fácil do palácio, a princesa mostrará muita coragem e bravura durante a aventura

Como a tradição manda, os chocobos estarão presentes no game e vão ajudá-lo

Bebê chocobo



Criaturas além da imaginação

Durante toda a série *Final Fantasy* eles já foram chamados de várias maneiras: guardian forces e summons são apenas duas delas. Agora, essas criaturas que se apresentam na forma de invocações, significam ainda mais destruição para os inimigos que desventurarem-se frente ao grupo dos heróis.

Nos primeiros games da série esses seres serviam de suporte para as batalhas e podiam até ser confundidos com magias poderosas. Entretanto, a partir dos capítulos para 32 bits essas criaturas ganharam mais espaço e, além de uma apresentação animalesca, ganharam o ar de seres próprios dotados de poderes inigualáveis. Desde então, tornando-se um atributo indispensável, o uso dos monstros ganhou mais força inclusive no enredo e, nesse 9º episódio, podem até fazer parte da história, participando de alguns eventos.

Veja a seguir imagens inéditas das primeiras invocações já confirmadas do game: Alexander e Odin, velhos conhecidos da odisséia; e um dragão que se assemelha ao poderoso Bahamut.



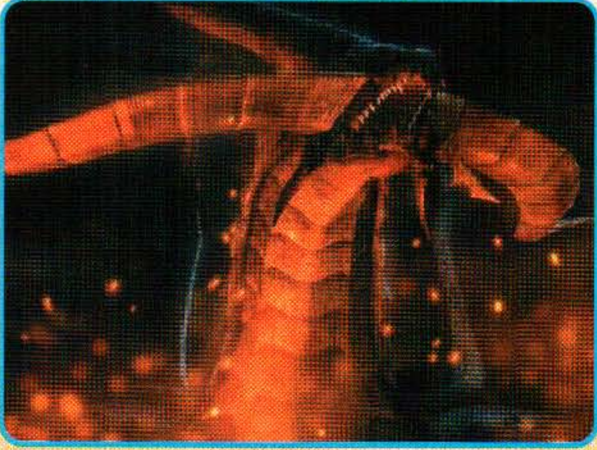
O castelo de Alexandria ergue-se para revelar o lendário e poderoso Alexander



Apesar de ter sido destruído em *FF8*, o grande Odin parece bem disposto



Um dragão gigante surge em meio às chamas... será Bahamut?



Além de poderosas, as criaturas invocadas no game esbanjam beleza e detalhes gráficos



Odin desce cortando o céu... coitado de quem estiver embaixo

Final Fantasy 9 invade as telas orientais

Mesmo antes do lançamento do jogo os personagens do RPG já estão conquistando o público japonês graças à veiculação de comerciais em diversas emissoras de televisão. Zidane e seu bando já participaram até de um comercial da Coca-Cola totalmente produzido em computação gráfica – durante essa propaganda os heróis correm atrás de uma tampa de refrigerante que transforma tudo por onde passa. Claro, também foram produzidas propagandas para o lançamento do jogo e, numa delas, Vivi lançava magias majestosas que deixavam os japoneses com água na boca.







Foto 1 e 2 - O comercial do refrigerante usa a mesma tecnologia aplicadas para criar animações para o game.
Foto 3 - Vivi mostra seus poderes no comercial de divulgação do game

Escolha seu caminho

Uma das novidades interessantes que *FF9* traz à série é a opção active time event. Essa opção surge em alguns momentos da aventura, permitindo que os jogadores passem a controlar personagens secundários da equipe em eventos solo, abrindo a chance de conhecer mais sobre a história de cada integrante e entender os motivos pelos quais estão na jornada.

Carregando os poderes

Nas batalhas de *Final Fantasy 9* será possível controlar até quatro personagens simultaneamente e os ataques serão definidos por turnos. Cada integrante terá ataques que se diferem conforme a profissão e, podendo usar equipamentos ou magias que fornecem habilidades especiais, descolam prêmios pelas vitórias em combate. Também estarão disponíveis os famosos limit breakers que, sendo golpes especiais exclusivos de cada indivíduo, ficam acessíveis nos momentos de extrema fúria ou maior necessidade.



Além de ótimos efeitos nas batalhas, os cenários de fundo também são muito legais

Minijogos e mais minijogos

Se você curtiu o parque de diversões Gold Saucer em *FF7* e o desafiante jogo de cartas Triple Triad em *FF8*, sabe que os minijogos da série estão cada vez melhores. Nesse novo capítulo existem diversos minijogos escondidos, alguns deles sendo específicos para cada personagem, além de uma nova versão para o jogo de cartas – agora maior e simplificada.





Entre os diversos minijogos do game há provas musicais e jogos de cartas



Final Fantasy: O Filme

Envolto em muito mistério, a versão *Final Fantasy* para os cinemas está guardada a sete chaves. Mas é evidente que nossos espiões bisbilhoteiros mexeram seus pauzinhos e descolaram informações quentes:

- A empresa garantiu que no filme estarão presentes elementos encontrados nos games da série, entre eles: magias espetaculares, mundos gigantescos, raças variadas e muita ação na linha de frente.
- Toda a produção está sendo desenvolvida na sede havaiana da Squaresoft e supervisionada pelo próprio criador da série, Hironobu Sakaguchi. Além disso, para realizar esse audacioso projeto, estão empenhados mais de 150 profissionais de computação gráfica que utilizam supercomputadores.
- Como a película é totalmente em animação digital, os atores só estão presentes pelas falas. Alguns artistas já estão confirmados para fazer a dublagem das cenas e, entre os feras que integram o falatório, estão: Alec Baldwin (*Código para o Inferno*), Donald Sutherland (*Instinto*), James Woods (*A Filha do General*), Ming-Na (*Mulan*), Peri Gilpin (*Hércules*), Steve Buscemi (*Armageddon*), Ving Rhames (*Missão Impossível*) – um grupo de seleto de Hollywood.
- O ambiente mostrará a Terra passando por um período trágico no ano de 2065. As nações vivem em meio ao caos e a humanidade foi reduzida a uma pequena fração de seu tamanho original. Protagonizando o longa-metragem estão Grey (um guerreiro futurista integrante da tropa que protege Nova Iorque) e Aki (uma cientista que estuda culturas e linguagens alienígenas).



PERSONAGENS

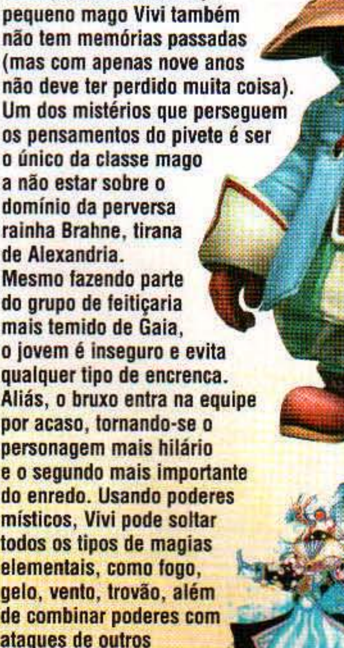
O retorno dos baixinhos

Para deixá-los ambientados com a nova aventura da Square, vamos apresentar os personagens principais que integrarão sua equipe, mostrando algumas características e os objetivos de cada herói. As ilustrações menores dos personagens correspondem ao projeto original do desenhista Yoshitaka Amano e as ilustrações maiores representam a versão adaptada dos personagens para o game.

Adelbert Steiner

Poderoso, corajoso e extremamente leal: assim é Adelbert, o guerreiro mais famoso do reino de Alexandria. Sua principal ocupação e motivo de tanta fama é o cargo de liderança no regimento Pluto, o único grupo militar masculino do exército de defesa do reino. Acima de sua lealdade para com o reino está sua devoção à bela Garnet. Protegendo a princesa, Adelbert não mede esforços para livrá-la de encrencas e entra no grupo liderado pelo bandido Zidane. Escoltando Garnet, o guerreiro procura impedir que a princesa sofra má influência e acabe se aproximando do simpático ladrão. Usando sua experiência como cavaleiro, desfere ataques poderosíssimos, baseados nas devastadoras lâminas de sua espada.

Vivi Ornitier



Amnésico como Zidane, o pequeno mago Vivi também não tem memórias passadas (mas com apenas nove anos não deve ter perdido muita coisa). Um dos mistérios que perseguem os pensamentos do pivete é ser o único da classe mago a não estar sobre o domínio da perversa rainha Brahne, tirana de Alexandria. Mesmo fazendo parte do grupo de feitiçaria mais temido de Gaia, o jovem é inseguro e evita qualquer tipo de encrenca. Aliás, o bruxo entra na equipe por acaso, tornando-se o personagem mais hilário e o segundo mais importante do enredo. Usando poderes místicos, Vivi pode soltar todos os tipos de magias elementais, como fogo, gelo, vento, trovão, além de combinar poderes com ataques de outros integrantes.

Garnet Til Alexandros the 17th

Filha da rainha Brahne e herdeira do trono de Alexandria, a bela Garnet não aparenta estar feliz com a promissora vida na realeza. Quando a cambada de Zidane infiltra-se no castelo, preparando-se para seqüestrar a princesa, a garota surpreende a todos e junta-se ao bando (os marginais, mesmo não entendendo os acontecimentos, aceitam a proposta e fogem com a linda nobre). Boa parte da história traz fugas com a princesa e o raptor, perseguidos incansavelmente por grupos de magos enviados pela rainha – tanta emoção e perigo só podem resultar num romance. Nas batalhas, como maga branca, solta magias de cura para ajudar seus companheiros e invoca monstros encantados para devastar os oponentes.



Zidane Tribal

Aos dezesseis anos de idade, Zidane vive no perigoso mundo do crime. Para piorar a situação do garoto, uma misteriosa amnésia apagou as lembranças de sua mente, deixando suas aventuras passadas no esquecimento. Mesmo durante as rotineiras encrencas em que acaba envolvido, o herói demonstra otimismo, tentando elevar o moral de seus companheiros (mas essa personalidade acaba mudando com a evolução da jornada, devido a descobertas de fatos passados). Com astúcia e malandragem, o moleque usa habilidades de ladrão, principalmente durante as batalhas, para conseguir os melhores equipamentos do jogo. Mas também não serão raros os momentos em que usa táticas desonestas para distrair a atenção dos inimigos.



Salamander Coral

Típico personagem enigmático, a galera suspeita que Salamander faça jogo duplo entre o herói Zidane e a rainha Brahne. O cara guarda ressentimentos do ladrão, devido às diferenças e intrigas ocorridas no passado (mas como Zidane perdeu a memória, não tem conhecimento disso). Esse malandro entra no bando de criminosos visando a benefícios próprios, mas as verdadeiras intenções só serão reveladas no desenrolar da trama – nem vou dizer que pode estar tentando resgatar a princesa para embolsar uma gorda recompensa. Nos confrontos, usa técnicas ninja (bem conhecidas de capítulos anteriores da saga *Final Fantasy*) e pode arremessar armas contra seus adversários, tirando grandes quantidades de energia.

Eiko Carol

Ela pode ser considerada uma fugitiva do jardim de infância, pois tem mixurucas seis anos de idade. Apesar de órfã e pequena, Eiko não é solitária e vive na tribo das simpáticas criaturas Moogles – bem conhecidas da série *Final Fantasy*. Com sede de aventura, a nenê entra no grupo de Zidane para conhecer o mundo e, mesmo bem novinha, a pirralha apaixona-se pelo ladrão galã e disputa o amor do herói com a princesa Garnet (criando situações muito engraçadas). Graças às habilidades herdadas pelos seus ancestrais, sendo a única sobrevivente da grandiosa tribo de mágicos summoners, Eiko pode invocar monstros mágicos e poderosos que, entre outras habilidades, restauram a vitalidade dos personagens.

Freija Crescent

Membro do poderoso grupo de cavaleiros-dragão (dragon knight) e velho amigo de Zidane, Freija tem as características de nobre e honrado, mas vive atormentado por lembranças de um amor perdido durante uma missão no reino de Bromecia. Ao reencontrar seu amigo ladrão, o cavaleiro vê a oportunidade de aventurar-se mundo afora e, principalmente, procurar por sua adorada. Dentre as habilidades apresentadas pelo guerreiro de armadura, merece destaque o golpe que traz um supersalto, ficando fora do alcance dos oponentes por alguns turnos, seguido de uma cabeçada que arrasa os adversários. Freija usa como arma a tradicional lança dos cavaleiros-dragão, permitindo que ataque os inimigos a distância.

Quina Queen

Talvez seja o personagem mais estranho da aventura. Afinal não é sempre que aparece um monstro em forma de bola, linguarudo e esfomeado andando por aí. Mesmo não sendo um integrante fixo na equipe de Zidane, o monstrengo aparece em diversos pontos, ajudando o garoto em momentos de apuro. Sempre preocupado com a barriga, o balofo vive aprimorando suas técnicas de cozinha que, além de resultarem em vários pratos apetitosos, são de muita utilidade contra criaturas poderosas. Aliás, quando utiliza sua habilidade especial ele pode, literalmente, devorar seus adversários, ainda absorvendo seus poderes e técnicas. Com tantos atributos assim, Quina marca presença forte enquanto está com a rapaziada.







Donkey Kong 64

Banana pra dar e vender e truques também

Finais secretos - Durante o modo Adventure, complete os objetivos:
K. Lumsy & Cranky - Pegando todas as bananas e itens, termine o jogo.
K. Lumsy & Kongs - Pegando todas as bananas, termine o jogo.
Item camera - No modo Adventure, usando Tiny, em DK Isles, use o barril, siga pela passagem na pedra em forma de fada.
Modo Multiplayer - No modo Adventure, na fase Jungle Japes, ative o botão King K. Rool e vença o minijogo.
Opção mystery menu - No modo Adventure, usando Tiny, em DK Isles, use o barril, siga pela passagem na pedra em forma de fada.
Roupas secretas Multiplayer - No modo Multiplayer, na tela de seleção de personagens, aperte ↑ ou ↓.
Sub-opção bonus levels - No modo Adventure, usando item camera (Z + C↓), pegue 6 imagens de fadas. Pegue 40 blueprints, encontre SNIDE.
Sub-opção boss battle - No modo Adventure, usando item camera (Z + C↓), pegue 10 imagens de fadas. Vença os chefes durante a aventura.
Sub-opção cheat mode - No modo Adventure, usando item camera (Z + C↓), pegue 20 imagens de fadas.
Sub-opção DK bonus stages - No modo Adventure, usando item camera (Z + C↓), pegue 6 imagens de fadas. Encontre Enguarde e Rambi durante a aventura.
Sub-opção DK theater - No modo Adventure, usando item camera (Z + C↓), pegue 2 imagens de fadas.
Sub-opção jelpac - No modo Adventure, usando item camera (Z + C↓), pegue 6 imagens de fadas. Pegue 15 banana medals, encontre Cranky. Faça 5.000 pontos, pegue rareware coin.
Sub-opção Krusha in Multiplayer - No modo Adventure, usando item camera (Z + C↓), pegue 15 imagens de fadas.
Sub-opção original Donkey Kong - No modo Adventure, usando item camera (Z + C↓), pegue 6 imagens de fadas. Em Frantic Factory, termine o minijogo original Donkey Kong 2 vezes, pegue nintendo coin.



Piuííí! Quem ficar na frente dessa turma vai comer banana



Mande os barris explosivos para queimar os miolos do tatu-bola chefão

Battlezone: Rise of the Black Dogs

Transforme os inimigos em pedacinhos

Truques - Na tela do menu principal, segure Z e digite:
Todas as fases - C↑, C→, C↓, C←, Start.
Mais metais - A, B, A, B.
Mais satélite - B, C←, C↓, A.
Máxima munição - L, R, L, R.
Máxima armadura - ↑, ←, ↓, ←.



O futuro guarda algumas estruturas realmente impressionantes

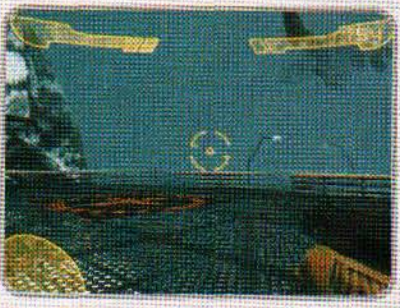
Armorines: Project S.W.A.R.M.

Chute o traseiro dos ETs e mande-os para o espaço

Todas as fases fácil - Na tela Password, digite:
Fase 2 - SDLSNP.
Fase 3 - DCDWTP.
Fase 4 - SPLGZW.
Fase 5 - DQRFKW.
Fase 6 - PSQQLW.
Fase 7 - NBGJVX.
Fase 8 - VKPDMX.
Fase 9 - SDKNSX.
Fase 10 - PVBWGJ.
Fase 11 - NWVCHJ.
Truques - Na tela Password, digite:
Modo Pen and Ink - SKETCHY.
Personagem invencível - GODLY.
Personagem rápido - SONIC.
Seleção de fases - SKIPPY.
Tudo em armas - LOADED.
Tudo em munição - SORTED.
Tudo em truques - GOLDENPIE.
Truques para Multiplayer - Na tela Password, digite:
Personagem Egypt Bug - CLAW.
Personagem Female Trooper - GODDESS.
Personagem Hive Bug 1 - LEGGY.
Personagem Hive Bug 2 - UGLY.
Personagem Volcano Bug - RUBBER.



Equipamentos mais pesados devem ser utilizados a longa distância



Use o HUD das miras para diminuir a quantidade de tiros desperdiçados

GoldenEye 007

Macetes mais secretos que o agente especial mais charmoso de todo o mundo

Truques de partida -
Durante a partida, digite:
Máxima munição - L + R + C→, R + ↑, R + ↓, R + ↓, L + R + C→, L + R + ←, R + ↓, R + ↑, L + R + C→, R + ←.
Modo Line - R + C↓, L + R + ↓, L + →, R + C↑, L + R + C→, R + ↑, L + ↓, L + →, R + C←, R + C↑.
Personagem invencível - L + ↓, R + C→, R + C↑, L + →, L + C↓, R + C↑, L + →, R + ↓, L + ←, L + R + C→.
Personagem invisível - R + C←, L + R + C↑, L + R + ←, L + R + ↑, R + ↑, L + C←, R + C↑, L + C↓, L + R + ←, R + →.
Personagem invisível (Multiplayer) - L + C↑, L + R + C←, R + ↑, L + C→, R + C←, L + →, L + R + C←, L + C→, L + ↑, L + R + C↓.
Todas as armas - L + R + ↓, L + C←, L + C→, L + R + C←, L + ↓, L + C↓, R + C←, L + R + C→, R + ↑, L + C←.

Todas as fases -
Na tela de seleção de fases, digite:
Archives - R + ←, L + R + ↑, L + R + C↓, R + ←, L + R + C→, L + ←, L + R + →, L + R + C↓, L + ↑, R + C↓.
Bunker 2 - L + ↓, R + ↓, L + R + C↑, L + ←, L + R + →, L + C←, R + →, L + C↑, L + ←, L + C↓.
Bunker 2 - L + C↓, R + →, L + C→, R + C←, L + C↓, L + R + ←, L + C→, L + R + ↑, R + C→, L + ↑.
Caverns - L + ↓, R + C↓, L + R + ↑, L + →, R + C↑, R + C←, R + ↑, L + C←, L + ↑, R + C←.
Control Center - L + C↓, R + ↓, L + →, R + C→, R + C↓, R + ←, R + ←, R + C↑, R + ←, L + R + C↑.
Cradle - L + R + C↑, L + ←, R + ↓, L + ↓, L + C↑, L + ↓, R + →, R + C↑, L + C←, R + →.
Depot - L + ↓, L + ↓, R + C↓, L + C→, L + R + →, R + C←, L + ↓, L + C←, L + C→, L + ↑.
Facility - L + R + C↑, R + C←, L + ←, R + C↑, L + ←, R + C↓, L + C→, R + →, L + R + C↑, L + →.
Frigate - R + C↑, L + ↓, R + C→, L + ←, L + R + ↑, L + R + C↓, R + C→, R + ↑, L + R + C↓, R + ↑.
Jungle - R + C↓, R + ←, L + R + ↑, R + →, R + ↓, R + ↓, R + ↑, R + C←, R + C↑, L + R + ←.
Runway - L + R + ←, R + ←, L + C↑, L + ←, R + C↑, R + C↓, R +C→, R + →, L + ↓, R + C←.
Silo - L + ↑, R + C↓, L + ←, R + ↓, L + C←, L + R + C→, L + C↑, R + →, R + →, R +C→.
Statue - L + R + C↓, L + R + C↓, L + →, L + R + ←, R + ←, R + C→, L + R + ←, R + C↑, R + C↓, R + →.
Streets - L + R + C←, L + C→, L + ↑, L + R + C↓, R + C→, R + C↓, R + ←, R + C↓, R + C↑, L + ↓.
Surface 1 - R + C←, L + R + C↑, L + ←, R + ↑, R + ←, L + ↑, R + C↓, L + →, L +C→, L + R + ↓.
Surface 2 - L + C↓, L + R + C→, R + C→, R + C↑, R + C←, L + →, L + R + C↑, L + C↑, L + R + ↓, L + C→.
Train - R + ←, R + C↓, R + C→, L + R + ←, L + →, R + C↓, L + ←, L + R + C←, L + ↑, L + C↑.

Truques para cheat menu -
Na tela Cheat Menu, digite:
2x Grenade Launcher - R + ↓, R + ↑, →, L + R + C↓, L + →, R + ←, ←, ↓, ↑, R + C↓.
2x Hunting Knives - R + C↓, L + →, R + C←, R + →, L + R +→, L + R + ↑, L + ↓, R + ←, L + →, L + C←.
2x Lasers - L + →, L + R + C←, L + ↓, R + ←, R + ↓, L + →, C↑, →, R + →, L + R + ↑.
2x RCP-90s - ↑, →, L + ←, R + ↓, L + ↑, L + C←, L + ←, C→, C↑, L + R + ↓.
2x Rocket Launcher - R + →, L + ↑, ↓, ↓, R + C↓, L + ←, L + C←, R + ↑, R + ↓, R + C←.
2x Throwing Knives - R + C←, L + ←, ↑, L + R + →, →, L + R + C←, L + R + C←, R + ↓, R + ←, R + C←.
All Guns - ↓, ←, C↑, →, L +↓, L + ←, L + ↑, C←, ←, C↓.
Bond Invisible - L + R + C←, L + R + C↓, L + C←, R + C←, R + →, L + R + ←, L + →, ←, L + R + C←, L + ↓.
DK Mode - L + R + ↑, C→, R + ←, R + ↑, ↑, R + →, ↑, L + R + C↓, L + R + ↓, L + R + C←.
Enemy Rockets - L + R + C↓, C←, R + C↓, C↓, C↓, L + R + C↓, L + R + ↑, C↓, R + ↑, L +↑.
Fast Animation - L + C↓, L + C←, C↓, C→, C←, L + R +→, C→, L + R +↑, R +C←, L +←.
Gold PP7 - L + R + →, L + R + ↓, L + ↑, L + R + ↓, C↑, R + ↑, L + R + →, L + ←, ↓, L + C↓.
Infinite Ammo - L + C←, L + R + →, C→, C←, R + ←, L + C↓, L + R +←, L + R +C↓, L +↑, C→.
Invincibility - R + ←, L + ↓, ←, ↑, ↓, R + C←, L + C←, L + R + ←, L + R + →, L + C←.
No Radar (Multi) - R + ↑, C↓, C←, C↑, L + ↓, R + ↑, C←, →, R + ←, R + →.
Paintball - L + ↑, C↑, R + →, L + R + C←, L + ↑, R + C↓, L + C↓, L + R + C↓, L + R + ↑, L + C↓.
Silver PP7 - L + ←, L + R + ↑, L + →, L + R + ↑, L + R + C←, L + R + ←, L + R + ↓, C↓, L + R + →, L + R + ←.
Slow Animation - L + R + ←, L + R + ←, L + R + ↓, L + R + ←, C→, L + R +↓, L + R + ↓, L + ↓, C←, C↑.
Tiny Bond - L + R + ↓, R + ↓, L + C↓, ←, R + C←, L + R + C↓, →, ↓, R + C↓, R + →.
Turbo Mode - L + ↓, L + C↓, L + R + ↑, R+C↓, ←, R+↓, L+C↓, ↑, R+↓, L+→.


Engulam chumbo, bastardos! Não perdoe os adversários e depois acerte as câmeras


#$@%&! Eu não falo russo, mas sei pra onde você vai agora

O nome é Bond, Bondemais



NFL Blitz 2000

Dê um jeitinho brasileiro no futebol dos gringos

Esconder cursor - Na tela de seleção de jogadas, deixe o cursor sobre superior-esquerda, aperte ↑, ↑.
Movimento extra blocker - No ataque, carregando a bola, segure jump + pass + turbo.
Movimento onside kick - No ataque, ao pontuar, segure jump + pass + turbo + ↑.
Personagens secretos - Na opção enter name for record keeping, entre com o nome e número dos personagens:
BETH - 7761.
BILLZ - 0526.
BRAIN - 1111.
BRIAN - 0818.
CARLTN - 1111.
DANIEL - 0604.
DBN - 6969.
ED - 3246.
FORDEN - 1111.
GATSON - 1111.
GENE - 0310.
GENTIL - 1111.
GRINCH - 2220.
GUIDO - 6765.
JAPPLE - 6660.
JASON - 3141.
JENIFR - 3333.
JIMK - 5651.
JOHN - 5158.
JOSH - 4288.
LT - 7777.
LUIS - 3333.
MARKA - 1112.
MIKE - 3333.
MITCH - 4393.
MONTY - 1836.
NICO - 4440.
PAULA - 0425.
PAULO - 0517.
RAIDEN - 3691.
ROG - 8148.
ROOT - 6000.
RYAN - 1029.
SAL - 0201.
SHINOK - 8337.
SHUN - 0530.
SKULL - 1111.
THUG - 1111.
TODD - 1122.
TURMEL - 0322.
VAN - 1234.
ZZ - 1221.
Personagens secretos - Na tela Versus, aperte comandos (turbo, botão Z; jump, botão B; pass, botão A, analógico ou direcional) para ligar os truques:
Desligar CPU Assistance [*1] - 0-1-2 ↓.
Desligar First Downs - 2-1-0 ↑.
Desligar Interceptions - 3-4-4 ↑.
Desligar Out of Bounds - 2-1-1 ←.
Desligar Play Selection [*1] - 1-1-5 ←.
Desligar Punting - 1-5-1 ↑.
Desligar Random Fumbles - 4-2-3 ↓.
Desligar Receiver Name - 1-0-2 →.
Desligar Stadium - 5-0-0 ←.
Ligar Mode-Tournament - 1-1-1 ↓ (*3).
Ligar Play-Big Ball - 0-5-0 →.
Ligar Player-Big Head - 2-0-0 →.
Ligar Player-Huge Head - 0-4-0 ↑.
Ligar Player-No Head - 3-2-1 ←.
Ligar Receiver-Invisible - 3-3-3 ←.
Ligar Team-Big Heads - 2-0-3 →.
Ligar Team-Big Players - 1-4-1 →.
Ligar Team-Invisible - 4-3-3 ↑.
Ligar Team-No Head - 1-2-3 →.
Ligar Team-Tiny Players - 3-1-0 →.
Ligar Weather-Clear - 2-1-2 ←.
Ligar Weather-Fog - 0-3-0 ↓.
Ligar Weather-Night - 2-2-2 →.
Ligar Weather-Rain - 5-5-5 →.
Ligar Weather-Snow - 5-2-5 ↓.
Ligar Weather-Thick Fog - 0-4-1 ↓.
Melhorar Blitz - 0-4-5 ↑.
Melhorar Blitz-Speed - 5-5-5 ↑ (*1).
Melhorar Blockers - 3-1-2 ←.
Melhorar CPU Opponent - 3-1-4 ↓ (*2).
Melhorar Defense - 4-2-1 ↑.
Melhorar Offense - 3-1-2 ↑.
Melhorar Pass - 4-2-3 →.
Melhorar Pass-Speed - 2-5-0 ←.
Melhorar Punt - 1-2-3 ←.
Melhorar Run - 0-3-2 ←.
Melhorar Speed - 4-0-4 ← (*1).
Melhorar Teammates - 2-3-3 ↑.
Melhorar Turbo - 5-1-4 ↑.
Mostrar Field Goal % - 0-0-1 ↓.
Mostrar Field - 0-2-1 → (*1).
Mostrar Late Hits - 0-1-0 ↑.
Obs.: *1, exige dois jogadores;
*2, somente um jogador;
*3, somente dois jogadores.

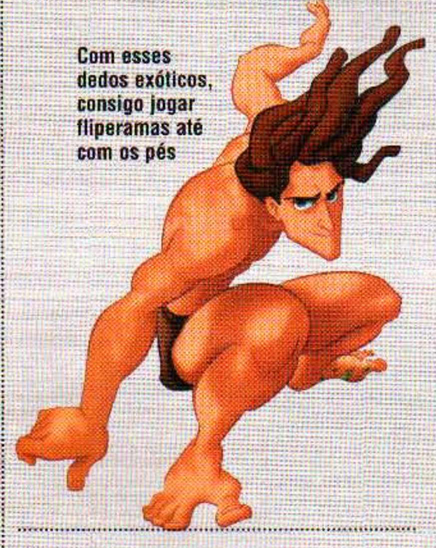
Que sainha safada, hein?! Mas eu é que não vou reclamar


Coooooorra! Para fazer um touchdown é preciso chegar ao final do campo

Disney's Tarzan

Mim Tarzan, o malandro

Menu cheat - Na tela do menu principal, digite ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓.


Com esses dedos exóticos, consigo jogar fliperamas até com os pés

Cyber Tiger Woods Golf

Libere seu lado golfista

Truques - Na tela Edit Name, digite:
Fase Vulcano - STHELENS.
Personagem Biker - DELVIS.
Personagem Billy Black - CYBERTW.
Personagem Brat - BRAT.
Personagem Chip Goatee - ICE.
Personagem Cindy - INSTYLE.
Personagem Ghost Miner - GOLDDGR.
Personagem Little Mark 80s - MARKO.
Personagem Martian - UFO.
Personagem Prodigy - PRODIGY.
Personagem Rapper - MIA.
Personagem Retro - RETRO.
Personagem Tiger - TIGERRRR.
Personagem Tiger 70s - LILTIGER.
Personagem Tracy Leopard - SAFARI.
Personagem Willie - WILLIE.



Xiii! Mandei muito forte. Só quero ver quem vai encontrar essa bolinha agora



Supercross 2000

Brééééém! Veja como melhorar suas motocas

Movimentos Stunt - Durante a partida, no ar, segure trick (botão C↓) e aperte:
Banzai - ←, →.
Bar Hop - ↑, ←, →.
Can Can - ↓, →.
Cliffhanger - →, ↓, ←.
Cordova - ←, ↑, →.
Fender Grab Super - ↑, ←, ↓.
Heel Clicker - ↓, ←.
Nac Nac - ←.
No Footer - ↓.
No Hander - ↑.
Nothing - →, ↑, ←.
Pancake Whip - →.
Rear Fender Grab - ↑, ↓.
Saran Wrap - ↑, →, ↓.
Side Heel Click - →, ←.
Superman - ←, ↓, →.
Vertical Fender Grab - ↓, ↑.
Truques - Na tela do menu principal, aperte C↑, acionando a tela enter code e digite:
Desligar colisão - N0CR4SH.
Desligar Off Track Reset - N0OFFTR4CK.
Desligar Skipping Track Reset - SK1PP1NG0K.
Gravidade Júpiter - JVP1T3R.
Gravidade Lua - M00N.
Gravidade Marte - M4RS.
Gravidade Mercúrio - M3RCVRY.
Gravidade Netuno - N3PTVN3.
Gravidade Plutão - PLVT0.
Gravidade Saturno - S4TVRN.
Gravidade Urano - VR4NVS.
Gravidade Vênus - V3NVS.
Modo Major Dirt Spray - B1GSPR4Y.
Modo Riders Block You - BL0CKM3.
Movimento Hop - H0P (botão C→).
Personagens grandes - G14NTS.
Personagens invisíveis - N0R1D3RS.
Personagens sem cabeças - H34DL3SS.
Todas as câmeras - M0R3C4MS.
Veículos grandes - B1GB1K3S.
Veículos rápidos - F4STB1K3.

Yeah, baby!



Ahhh! Entrou lama no meu olho! Alguém aí tem um colírio? É urgente (Ahhhhh)

Body Harvest

Mande os alienígenas para longe do planeta

Dificuldade very easy - Na tela de seleção de dificuldades, aperte repetidamente ←.
Dificuldade very hard - Na tela de seleção de dificuldades, aperte repetidamente →.
Truques - Na tela de seleção de nome, escreva ICHEAT e, durante a partida, digite:
Arma smart bomb - A, C↑, C↑, ↑, ←.
Armas poderosas - C↓, C↑, ↑, Z, Z, ←, C→.
Modo Dancer - ↓, ↑, C↑, ↓, C→, C→.
Modo Surreal - C↓, ↑, →, →, C→, A, ←.
Personagem alto - B, A, C↑, A, C↑, A.
Personagem baixo - ↓, C←, A, →, Z.
Personagem inimigo mutante - C↓, ↑, Z, Z, C→, →.
Personagem preto - C←, C→, A, C↓, C→, ←.
Personagem suicida - B, ←, C→, C→, ↓.
Personagens inimigos com perna grande - ←, A, →, ↓.
Personagens inimigos fracos - Z, C→, C→, B, ←, C→.
Renovar energia e combustível - ↓, ↑, →, A, B, ←, C→.
Todas as armas - A, →, C↓, C→, C↑, A, ←.
Todos os artefatos - ↑, C↓, C→, Z, ↑, ←.



Faça política de boa vizinhança com os ETs. Mande bala em todos, democraticamente

Wipeout 64

Acelere cortando o vento

Dificuldade Gold (modo Challenge) - No modo Challenge, em qualquer submodo, termine em 1º lugar em todas as provas.
Fase Velocitar - No modo Race Competition, termine em 3º lugar ou melhor.
Submodo Super Combo (modo Challenge) - No modo Challenge, termine todos os submodos.
Veículo Piranha II - No modo Time Challenge, termine em 3º lugar ou melhor em todas as fases.
Truques - Na tela do menu principal, segure L + R + Z e digite:
Energia infinita - C↑, C↓, C←, C→, C↑, C↓, C←, C→.
Fase Velocitar - C←, C→, C↑, C→, C←.
Melhorar armas - C←, C→, C↓, C←, C→, C↓, C↑.
Munição infinita - C↓, C↓, C←, C←, C→, C→, C↑.
Tempo infinito - C↑, C→, C←, C↓, C↑, C→, C←, C↓.
Todas as armas - C↓, C↓, C↓, C↓, C→, C↑, C←.



Use os turbos para ganhar velocidade e deixar o Papa-Léguas com inveja

Lego Racers

Chega de montar robôs

Truques - No modo "Build", tela Make License, selecione edit driver e digite:
Ação fast - FSTFRWRD.
Ação no slow - NSLWJ.
Desligar truques - NMRCHTS.
Fase Rocket Racer Run Reversed - LNFRRRM.
Poder grapple - RPCRNLY.
Poder mine - PGLLYLL.
Poder shooter - PGLLRD.
Poder turbo - PGLLGRN.
Veículo com máximo poder - MXPMX.
Veículo sem chassis - NCHSSS.
Veículo sem motorista - NDRVR.
Veículo sem rodas - NWHLS.
Veículos hovercraft - FLYSKYHIGH.



Tom Clancy's Rainbow Six

Os terroristas que se cuidem, pois vamos enchê-los de chumbo

Munição infinita - Durante a partida, quando seu grampo tiver apenas uma bala, troque de arma e equipe a antiga arma novamente.

Truques - Durante a partida, digite os comandos:

Obs.: (A) analógico, (D) direcional.

Desligar condições de vitória - Segure ↑ (A) + ↓ (D) e aperte B.

Desligar inteligência artificial - Segure ↑ (A) + ↓ (D) e aperte Y.

Modo Death - Segure → (A) + ↓ (D) e aperte A.

Modo Polska - Segure ↓ (A) + ↓ (D) e aperte X.

Modo Rudness - Segure ↓ (A) + ↓ (D) e aperte B.

Personagens deformados - Segure ← (A) + ↓ (D) e aperte Y.

Personagem invencível - Segure ↑ (A) + ↓ (D) e aperte A.

Personagens em 2D - Segure ↓ (A) + ↓ (D) e aperte Y.

Personagens aliados invencíveis - Segure ← (A) + ↓ (D) e aperte A.

Personagens com cabeça grande - Segure ↑ (A) + ↓ (D) e aperte X.

Personagens com cabeça muito grande - Segure ← (A) + ↓ (D) e aperte X.

Personagens com membros grandes - Segure ← (A) + ↓ (D) e aperte B.

Personagens infláveis - Segure ↓ (A) + ↓ (D) e aperte A.



Não estamos vendo marcianos. Os óculos para visão noturna deixam a tela esverdeada e... blarghhh! Fiquei enjoado!

4 Wheel Thunder

Pegue os veículos 4x4 e levante a poeira nas pistas

Desligar informações - Durante a partida, aperte Start e, em seguida, aperte L + R.

Desligar informações (pausado) - Durante a partida, pause e aperte X + Y.

Desligar informações de setas - Durante a partida, segure B + L + R + X + Y e aperte A.

Largada rápida - Durante a partida, na largada, durante a contagem regressiva, aperte A + R quando o locutor falar "go".

Fases secretas para Practice - Complete os objetivos:

Fase Atlas Daylight - No modo Arcade Indoor, Series 4, termine a fase Atlas Daylight.

Fase Atlas Sandstorm - No modo Arcade Indoor, Series 4, termine a fase Atlas Sandstorm.

Fase Corsica Rain - No modo Arcade Indoor, Series 3, termine a fase Corsica Rain.

Fase Far West Night - No modo Arcade Indoor, Series 3, termine a fase Far West Night.

Fase Greece Sunset - No modo Arcade Indoor, Series 2, termine a fase Greece Sunset.

Fase Iceland Daylight - No modo Arcade Indoor, Series 3, termine a fase Iceland Daylight.

Fase Iceland Snow - No modo Arcade Indoor, Series 4, termine a fase Iceland Snow.

Fase Indoor Atlas - No modo Arcade Indoor, Series 4, termine a fase Indoor Atlas.

Fase Indoor Far West - No modo Arcade Indoor, Series 2, termine a fase Indoor Far West.

Fase Indoor Iceland - No modo Arcade Indoor, Series 3, termine a fase Indoor Iceland.

Fase Indoor Scandinavia - No modo Arcade Indoor, Series 2, termine a fase Indoor Scandinavia.

Fase Jordan Daylight - No modo Arcade Indoor, Series 2, termine a fase Jordan Daylight.

Fase Norway Daylight - No modo Arcade Indoor, Series 3, termine a fase Norway Daylight.

Fase Norway Night - No modo Arcade Indoor, Series 4, termine a fase Norway Night.

Fase Scandinavia Daylight - No modo Arcade Indoor, Series 2, termine a fase Scandinavia Daylight.

Fase Scandinavia Storm - No modo Arcade Indoor, Series 4, termine a fase Scandinavia Storm.

Fase The Alps Cloudy - No modo Arcade Indoor, Series 4, termine a fase The Alps Cloudy.

Tela de pause limpa - Durante a partida, pause e aperte X + Y.

Veículos secretos - Nos modos Arcade Indoor, Arcade Outdoor, Championship, termine em 1º lugar para habilitar os veículos:

Veículo Buggy Bonus
Veículo Destroyer
Veículo Jeep Bonus
Veículo Kalisto
Veículo Midway
Veículo Quad Bonus
Veículo Toy Car Beachball
Veículo Toy Car Cactus
Veículo Toy Car Daisy
Veículo Toy Car Fishbone
Veículo Toy Car Nut
Veículo Toy Car Star



Procure por atalhos para cortar caminho e deixar os motoristas rabugentos pra trás comendo folha, lama, poeira



Trick Style

Yeah! Yeah! Yeah! Pegue sua prancha futurista e radicalize

Reiniciar fácil - Durante a partida, segure A + B + X + Y e aperte Start.
Códigos secretos - Durante o jogo, pause, selecione options, cheats e digite os códigos:
Personagens com cabeça grande - INFLATEDEGO.
Tempo infinito - IWISH.
Todas as fases - CITYBEACONS.
Todos os movimentos especiais - TRAVOLTA.
Todos os truques - CITYBEACONS.
Vitória fácil - TEAROUND.
Truques - Complete os objetivos a seguir para acionar os macetes:
Prancha Combat - No modo Single Player, na fase UK, vença o chefe.
Prancha Speed - No modo Single Player, na fase USA, vença o chefe.
Prancha Trick - No modo Single Player, na fase Japan, vença o chefe.



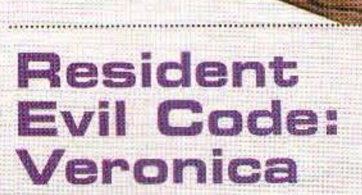
No futuro rolarão manobras realmente radicais. Yeah

Se Tony Hawk pegasse esse skate Higa-tech, faria misérias com os concorrentes

Rayman 2: The Great Escape

O herói narigudo faz pose para foto

Tela de pausa limpa - Durante a partida, pause e segure X + Y.



Seguuura, peão! Esse Rayman dá um show na montaria de foguetes

Resident Evil Code: Veronica

Búúú! Quem se habilita a enfrentar esses mortos-vivos capengas?

Arma Linear Launcher (modo Battle) - No modo Battle, controlando Albert Wesker, Claire Redfield (duas versões), Chris Redfield, Steve Burnside, termine e conquiste ranking A.
Arma Rocket Launcher (modo New Game) - No modo New Game, termine e conquiste ranking A.
Modo Battle - No modo New Game, termine e grave a partida.
Personagem Albert Wesker (modo Battle) - No modo Battle, controlando Chris Redfield, termine o jogo.
Personagem Steve Burnside (modo Battle) - No modo New Game, no disco dois, pegue a arma gold lungers (no escritório, a combinação da gaveta é vermelho, verde, azul, marrom).
Visão em 1ª pessoa (modo Battle) - No modo New Game, no final do disco, pegue a arma sniper (deixada por Alexia ou Alfred).



Vestida para matar, a gatinha Claire Redfield perfura os zumbis com cara de tapados

Dead or Alive 2

Pare de olhar as belas garotas (se conseguir!) e use nossas mutretas

Bônus do CD - Coloque o GD Dead or Alive 2 no drive de CD do computador, acessando a pasta bonus.
Cena secreta - No modo Story, usando Ayane, termine o jogo. Agora, quando for enfrentar Kasumi, vença por nocaute derrubando-a na vala.
Controlar câmera - Durante as lutas, na pose de vitória, segure B e mova a alavanca ou direcional (*).
Obs.: (*) Não funciona no modo Tag Battle.
Fase Firely - No modo Versus, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Arial Garden e aperte R.
Seleção de personagens em 3D - No modo VS, na opção quick selector, selecione on.
Tela de pausa limpa - Durante a partida, pause e aperte X + Y.



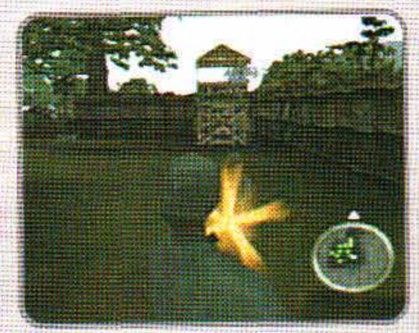
Levanta, sacode a poeira e... putz! E olha que a gostosona Tina tem, literalmente, peito para enfrentar os adversários



Army Men: World War

Vamos atear fogo nos bonecos de plástico

Personagem invisível - Na tela do menu principal, aperte R1, L1, X, ●, ●, ■, ■, R1, ●.
Seleção de fases - Na tela do menu principal, aperte R1 + R2, L1 + L2, ●, ■.
Todas as armas - Na tela do menu principal, aperte X, X, ▲, ●, ↑, ↑, ↓, ■, ▲.



Ratátátá! Coma chumbo, soldado. Vou chutar seu traseiro de plástico para bem longe da caixa de brinquedos

Colin McRae Rally 2.0

Blargh! Faça os adversários engolirem lama, muita lama

Truques - Na tela Create New Driver Profile, digite:
Ação faster - PRUNEJUICE.
Ação turbo - ROCKETFUEL.
Desligar colisões - RUBBERTREES.
Gravidade da Lua - MOONLANDER.
Habilitar fireballs - GREATBALLSOF.
Todas as fases - HELLOCLEVELAND.
Todas as fases espelhadas - RORRIMSKCART.
Todos os veículos - ONECAREFULOWNER.
Veículo Ford Puma - COOLESTCAR.
Veículo Lancer Road - OFFROAD.
Veículo Mini Cooper - JOBINITALY.
Veículo Sierra Cosworth - JIMMYSCAR.
Veículos com rodas grandes - EASYROLLER.
Veículos inimigos agressivos - NEURALNIGHTMARE.
Veículos silhuetas - HELLO RAZU AND FLEA.

Nos rachas passe longe dos motoristas paspalhos para evitar trombadas

Colony Wars: Red Sun

Zip! Zap! Descarregue raios laser nos alienígenas

Truques - Entre na tela do menu principal, aperte R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select e, acionando a tela Cheat, digite:
Completar fase - Quickie.
Desligar superaquecimento - ROCKWROK.
Desligar truques - All Cheat Off.
Infinita armadura - Awrate.
Infinita munição - Sly n Devious.
Infinito afterburner - Jalferezi.
Seleção de centro - Move House.
Todas as armas - Armoury.
Todas as armas carregadas - Big Daddy.
Todos os veículos - Greyam Beard.
Obs.: Respeitar maiúsculas e minúsculas ao digitar os truques.




Algumas naves ficaram lindíssimas



Buuuuum! Mais uma estrutura inimiga foi para o beleléu (ehehe!)

Test Drive Le Mans

Voe baixo pelas charmosas pistas de Le Mans

Truques - Na tela de seleção de nome, escreva:
Fases espaciais - NAIMAR.
Mudar tela Loading - JACKPOT.
Todas as fases e veículos (modo Quick Race) - TATOO.
Veículo 1999 Audi RSR - MAYOU (vença a partida).
Veículo 1999 BMW - POHLIN (vença a partida).
Veículo 1999 Toyota GT1 - PINOU (vença a partida).
Veículo 60's Bus - MM5 (vença a partida).
Veículo Buggy 1 - BIGGY1.
Veículo Buggy 2 - BIGGY2.
Veículo Buggy 3 - BIGGY3.
Veículo Buggy 4 - BIGGY4.
Veículo Buggy 5 - BIGGY5.
Veículo Buggy 6 - BIGGY6.
Veículo Buggy 7 - BIGGY7.
Veículo Buggy 8 - BIGGY8.
Veículo Cheese - FROMAGE (vença a partida).
Veículo Hot Dog - HOTDOG (vença a partida).
Veículo Ice Cream - MM6 (vença a partida).
Veículo Jet - MM2 (vença a partida).
Veículo Mad Car - MM3 (vença a partida).
Veículo Pie - PIE (vença a partida).
Veículo Pizza - PIZZA (vença a partida).
Veículo Spaceship - MM1 (vença a partida).
Veículo Submarine - MM7 (vença a partida).
Veículo Taxi - MM4 (vença a partida).
Vitória fácil - FIRSTON.

MTV Sports: Snowboarding

Brrr! Saia dessa fria e esquente as manobras

Fase Alaska (modo Challenge) - No modo Challenge, classifique-se e pegue 1º lugar.
Personagem Tsering - No modo Challenge, fase Alaska, pegue 8.000 pontos.

Gekido

Novos personagens e inimigos mais difíceis

Dificuldade hard - No modo Urban Fighters, dificuldade normal, termine usando todos os personagens.
Fase 2 (modo Arena Battle) - No modo Shadow Fighter, termine o jogo usando Gorilla.
Fase 5 (modo Arena Battle) - No modo Shadow Fighter, termine o jogo usando Kobuchi.
Fase 7 (modo Arena Battle) - No modo Shadow Fighter, termine o jogo usando Kintaro.
Fase 8 (modo Arena Battle) - No modo Shadow Fighter, termine o jogo usando Angela.
Fase 9 (modo Arena Battle) - No modo Shadow Fighter, termine o jogo usando Akujin.
Modo Shadow Fighter - No modo Urban Fighters, termine usando qualquer personagem.
Modo Street Gang Battle - No modo Urban Fighters, dificuldade hard, termine usando os personagens Akujin, Angela, Kintaro.
Modo Survival - No modo Urban Fighters, termine duas vezes usando qualquer personagem.
Modo Team Battle - No modo Urban Fighters, termine três vezes usando qualquer personagem.
Personagem Akujin - No modo Urban Fighters, dificuldade hard, termine usando qualquer personagem.
Personagem Angela - No modo Urban Fighters, dificuldade hard, termine usando qualquer personagem.
Personagem Angela (modo Battle Arena) - No modo Urban Fighters, termine usando Kobuchi.
Personagem Gorilla - No modo Urban Fighters, termine usando Michelle ou Travis.
Personagem Kintaro - No modo Urban Fighters, dificuldade hard, termine usando qualquer personagem.
Personagem Kintaro (modo Battle Arena) - No modo Urban Fighters, termine usando Gorilla.
Personagem Kobuchi - No modo Urban Fighters, termine usando Tetsuo ou Ushi.
Roupas secretas - No modo Urban Fighters, dificuldade normal, termine três vezes. Agora, na tela de seleção de personagens, segure um dos comandos L1 + L2 + R1 + R2.



Não importam os cenários ou personagens, o negócio é socar sem dó

NASCAR 2000

Ponha os cintos e acelere fundo nos stock cars

Códigos especiais - Na tela Setup da corrida, deixe o cursor sobre car setup e digite:
Personagem Alan Kulwicki - L1, R1, L2, R2, ■, R1, L1, R2, L2, ●.
Personagem Benny Parsons - L1, R2, R1, L2, ■, R2, L1, R1, L2, ●.
Personagem Bobby Allison - L1, R1, L1, R1, ■, L2, R2, L2, R2, ●.
Personagem Cale Yarborough - L1, L2, R1, R2, ■, R1, R2, L1, L2, ●.
Personagem Davey Allison - R1, L1, R1, L1, ■, R2, L2, R2, L2, ●.
Personagem David Pearson - L1, R1, R2, L2, ■, R1, L1, L2, R2, ●.
Fase Kalispell Raceway Park - L1, L1, R1, R1, ■, L2, L2, R2, R2, ●.
Truques - Na tela setup da corrida, deixe o cursor sobre car Setup e digite:
Fase Kalispell Raceway Park - No modo Race the Ring, termine todas as dez fases em 1º lugar.
Personagem acenando - Durante a partida, no modo Single Player, na visão cockpit, segure Select.
Personagem Alan Kulwicki - No modo Season, termine em 1º lugar.
Personagem Benny Parsons - No modo Season, termine em 1º lugar.
Personagem Bobby Allison - No modo Season, termine em 1º lugar.
Personagem Cale Yarborough - No modo Season, termine em 1º lugar.
Personagem Davey Allison - No modo Season, termine em 1º lugar.



Acelera aí, trouxa!!!

NHL Rock the Rink

Mutretas para deixar os brutamontes numa fria

Códigos especiais - Na tela Select Name, selecione new name e digite:
Equipes NHL - BAILEY.
Movimentos bônus - IAMWEAK.
Teste de sons - NO_CHANCE.
Todas as fases - POWER_SLAM.
Ativar bubble hockey - No modo Arcade, dificuldade medium, termine duas vezes seguidas.
Equipe NHL Elite - Em qualquer modo, conquiste 500 gols.
Equipe Reapers - No modo King of the Rink, conquiste o ranking King.
Infinito turbo - No modo NHL Challenge, usando um time criado, termine o jogo.
Modo King of the Rink para dois jogadores - Na tela do título, aperte Select, ▲, R2, L1, →, ←, ↓, X.
Traves grandes - Em qualquer modo, perca três vezes seguidas.
Velocidade 2x - No modo King of the Rink, termine quatro vezes seguidas.



Chegue pelas laterais e cruze para marcar

Nightmare Creatures 2

Búúú! Acorde e enfrente seu pior pesadelo

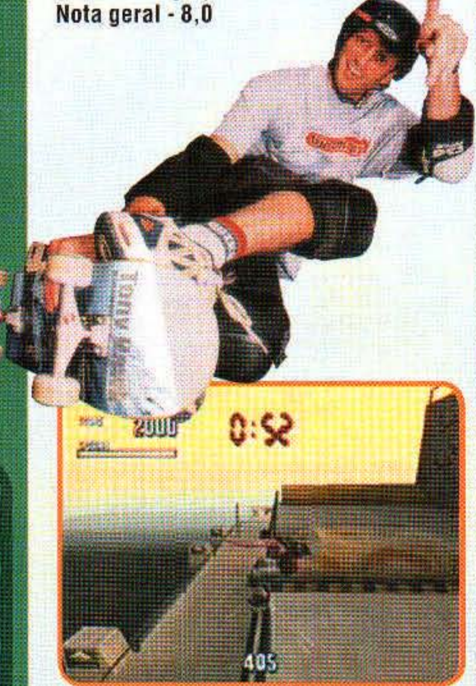
Menu de truques - Durante a partida, pause, segure L1 + R2 + ● + ■ e aperte Select.



Credo! Mais um cadáver na coleção maluca

Tony Hawk's Pro Skater (DC)

Esporte, Crave Entertainment
1 ou 2 jogadores simultâneos, 1 GD
Skate na veia, brother! Tony Hawk e outros onze atletas radicalizam em mais de 50 manobras desafiando obstáculos, saltando rampas e até pulando sobre veículos em nove cenários que incluem galpões abandonados, bases militares, pátios, escolas e até shoppings. Durante a ação o esquema é ousar, criando seqüências de movimentos (deixando de lado a preocupação com arranhões e hematomas) enquanto salta ao som de bandas barulhentas como Dead Kennedys, Goldfinger, Suicidal Tendences e mais sete grupos.
Nota geral - 8,0



No modo Single Session, dê rolês para treinar



No modo Career, conforme o avanço pelas provas, surgem obstáculos perigosos exigindo extrema habilidade para serem superados

Railroad Tycoon 2 (PST)

Estratégia, Take 2 Interactive
1 jogador, 1 CD
Todos a bordo! Bancando o secretário dos transportes, sua tarefa é cuidar do sistema ferroviário levando passageiros e suprimentos por todo o mundo. Sua carreira se inicia em 1830 e pode-se interagir com personalidades da história enquanto expande as linhas férreas por cenários que variam desde a África do Sul até Nova Iorque – os relevos foram produzidos com fotos de satélite. No total há 34 cargas e 51 locomotivas diferentes, sendo possível construir estações, linhas e até modificar as instalações.
Nota geral - 6,5



Nas estações, acione o menu (botão X) e selecione upgrade



Use poucos trilhos para acelerar o transporte



Acione as informações (botão ●) das estruturas e venda-as (botão X)

Aura Battler Dumbine (PST)

Estratégia, Bandai
1 jogador, 1 CD (Japonês)
Em busca da conquista universal, duas facções confrontam-se em batalhas marcadas pelo contraste, permitindo a mistura de criaturas, dragões, espaçonaves, humanos e diversas outras unidades militares – sendo assim, apesar dos ambientes medievais, há tecnologia futurista (laser, próton, etc.) presente nos equipamentos dos personagens.
Para atravessar os cenários por ar ou terra, durante os combates é essencial traçar estratégias, interrompendo as andanças inimigas e conquistando novos territórios.
Nota geral - 6,0



Aproxime-se dos adversários para aplicar golpes diretos e fortes



Há criaturas parecidas com os dinossauros



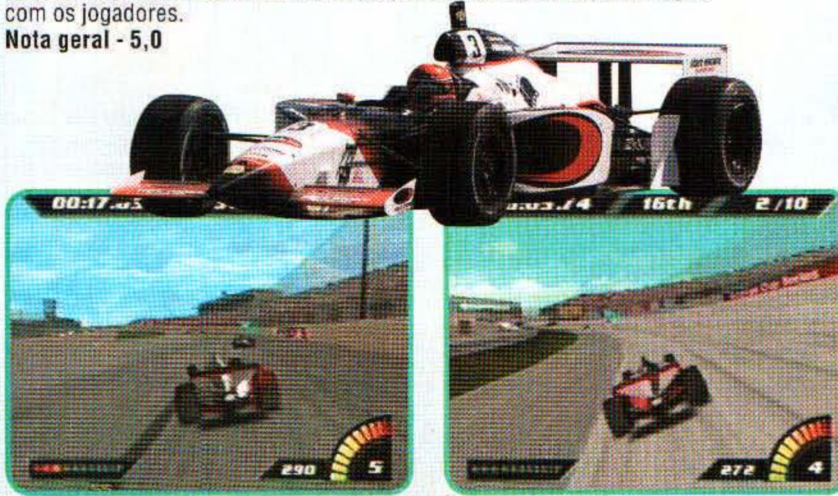
Durante a batalha, lembre-se de que seus movimentos são limitados à área azul e variam de acordo com o personagem

Indy Racing 2000 (N64)

Corrida, Paradigm Entertainment
1 ou 2 jogadores simultâneos, cartucho

Aperte os cintos de segurança e coloque o capacete, pois 20 pilotos profissionais das equipes oficiais aceleram fundo pelos nove circuitos (trazendo inclusive as falhas nos relevos dos traçados) da temporada 1999 da fórmula CART (antiga fórmula Indy). De dentro do cockpit, para ser ás no volante, é preciso mostrar mais do que habilidade enquanto voa baixo a mais de 300km/h, bancando também o mecânico e fazendo ajustes nos aerofólios, câmbios, freios, pneus – aumentando a interação com os jogadores.

Nota geral - 5,0



Fique esperto nas ultrapassagens e evite batidas para não danificar o veículo

Nas curvas siga de fora para dentro, mantendo a velocidade

Gauntlet Legends (DC)

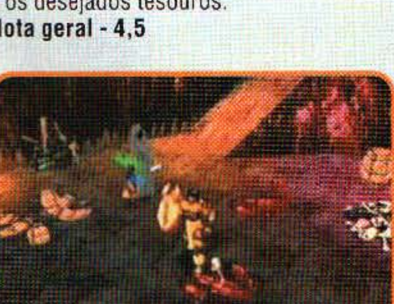
Ação, Atari
1 a 4 jogadores simultâneos, 1 GD

O cheiro dos ogros paira no ar. Os deuses (ou demônios) ativaram uma série de portais temporais por locais inóspitos, lotados de aberrações – centenas de monstros fazendo o cerco pela jornada. Pois é, acontece que esses antros de criaturas escondem riquezas e atiçaram um grupo de guerreiros que pretende pilhar novas conquistas. Entre os oito viajantes disponíveis pode-se escolher amazona, bárbaro, mago... vagando por 20 fases onde se encontram equipamentos, itens, magias e os desejados tesouros.

Nota geral - 4,5



A desvantagem numérica pode complicar sua vida. O negócio é partir para cima, destruindo os geradores de monstros



Os bárbaros têm uma força capaz de eliminar inimigos rapidamente



Use as magias apenas quando estiver encurralado

Dracula (PST)

RPG, Canal + Multimedia
1 jogador, 2 CDs

Seu sangue vai gelar e os pêlos vão arrepiar. Baseada nos contos do escritor Bram Stocker, sua jornada se passará no ano de 1904 e, controlando o herói Jonathan Harker, será preciso explorar basicamente dois pontos: o castelo do Drácula e o vilarejo de Borgos, ambos na região da Transilvânia. Enquanto procura por sua amada raptada pelo vampiro, o caçador mantém os olhos abertos em busca de itens que possam resolver quebra-cabeças ao longo das 20 horas de puro terror enfrentando o servo do capeta.

Nota geral - 5,5





No 2º andar da pensão, empurre o baú e suba nele para alcançar a maçaneta. Depois use-a no alçapão superior



No início, converse com a dona da pensão, siga para o porão e encontre a luneta



Evergrace (PS2)

RPG, From Software
1 jogador, 1 DVD

Num mundo distante e repleto de magias, você inicia duas aventuras enquanto segue os passos da camponesa Sharami e o ninja Yuterald (cada qual com habilidades diferentes), alternando-os conforme as necessidades da jornada. Sua caminhada se dará por ambientes que variam desde castelos desolados até florestas encantadas, explorando ambientes paradisíacos e movimentando a câmera livremente para não perder os detalhes. Para enfrentar as criaturas em tempo real podem-se usar bestas, espadas, lanças, etc.

Nota geral - 8,0



Para iniciar a aventura estão disponíveis dois heróis, cada qual com habilidades distintas



Os personagens mostram um visual caprichado, trazendo roupas detalhadas



Os cenários são complexos e trazem alguns caminhos escondidos

Maken X (DC)

Ação, Atlus
1 jogador, 1 GD

O mundo começa a sentir os efeitos de um progresso desorganizado, a poluição excessiva causou o superaquecimento da atmosfera e desenvolveu seres mutantes que, dotados de poderes psíquicos descomunais, pretendem dominar a mente de toda a população. Agora, usando uma espada demoníaca, uma jovem filha de cientista encara 20 fases em busca do pai raptado, passando por cenários como avião, laboratório, mansão. Na jornada é possível controlar outros seres usando a mente, desvendando até sete finais.

Nota geral - 6,5





Pegue os recuperadores de energia somente quando necessário



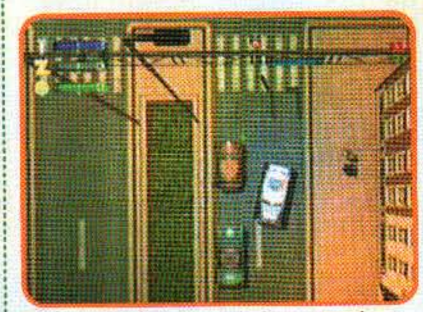
Contra o chefe, defenda-se e contra-ataque em seguida

Grand Theft Auto 2 (DC)

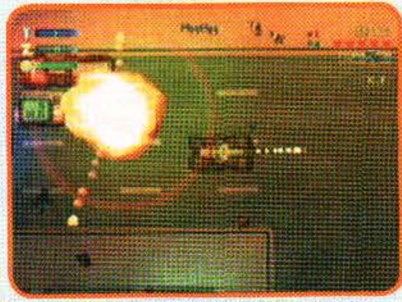
Ação, DMA Design
1 jogador, 1 GD

Pode até parecer polêmico, mas aqui você encarna num marginal que pretende seguir carreira pelo submundo do crime, realizando todo o tipo de serviço sujo disponível. Suas tarefas incluem resgatar bandidos, destruir prédios, entregar pacotes, roubar veículos e até eliminar figuras de organizações como SWAT e Yakuza (a máfia japonesa). Para completar suas missões é possível roubar qualquer um dos mais de 30 veículos (caminhão, carro, ônibus, moto) encontrados pelas ruas de cidades norte-americanas.

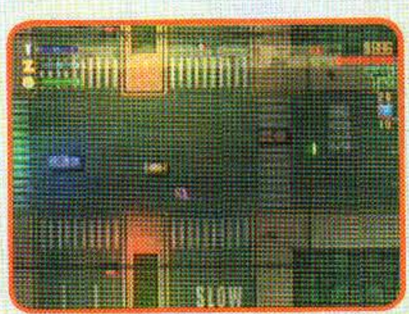
Nota geral - 8,5



Ninguém está seguro e podem-se roubar até viaturas



Vasculhe os becos em busca de armas e veículos potentes



Após aceitar um serviço surge uma seta rósea indicando a direção a que se deve seguir para cumprir a missão com sucesso

Fotos: Carol Do Valle



Bangue-ban

Saiba o que acontece durante um tiroteio com armas de raio laser... e sobreviva!!!

Tiroteio com raios laser

Já imaginou como seria entrar de verdade num jogo de videogame e desafiar seus companheiros em tiroteios por arenas cheias de armadilhas? Então acorde e corra até Laser Shots, uma nova atração de bangue-bangue com armas de raio laser e ambientes cinematográficos que lembram filmes de ficção de séries como *Alien* e *Guerra nas Estrelas*.

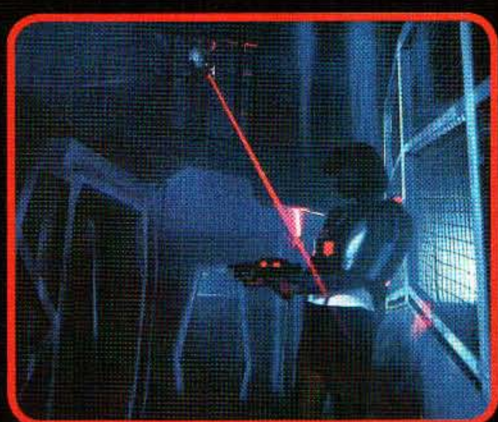
A competição consiste em reunir uma cambada de competidores (que podem ser organizados em grupos) e jogá-la numa arena para que a galera saia trocando tiros com pistolas laser. O ambiente é sombrio, trazendo um labirinto repleto de armadilhas (minas explosivas e sensores de movimento) e obstáculos (grades, latas, paredes), resultando num visual de completo caos futurista.

Opções de jogo

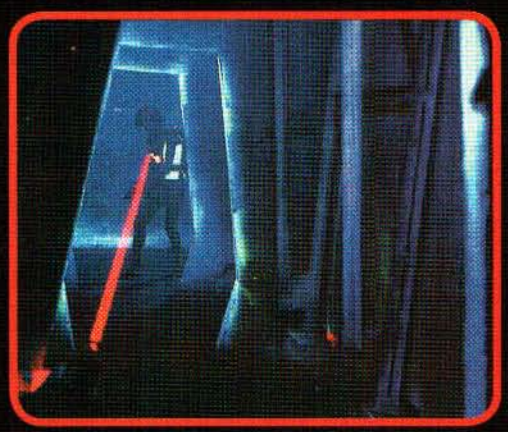
Durante os combates, os pistoleiros largam o dedo nos gatilhos, mirando em pontos estratégicos dos oponentes (costas, ombros, peito) e cumprindo objetivos que podem incluir desabilitar sentinelas, desligar minas explosivas, dominar bases adversárias ou mesmo defender os territórios conquistados.

Mostrando versatilidade nas provas, além da troca de tiros convencional, podem-se acessar opções mais avançadas que permitem aos jogadores criar armas automáticas, armas manuais, escudos e até bancar o agente espião – permanecendo quase invisível com o colete desligado. Ou seja, se o modo normal já era divertido, as seleções avançadas aumentam ainda mais o entretenimento.

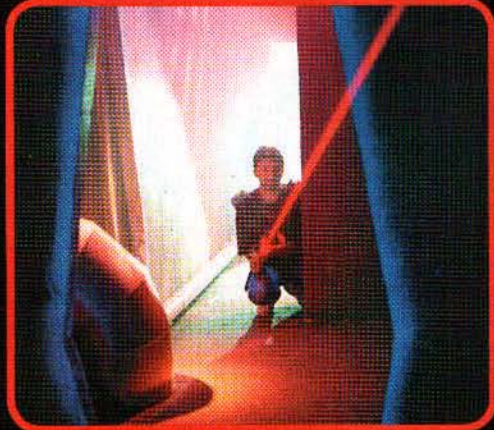




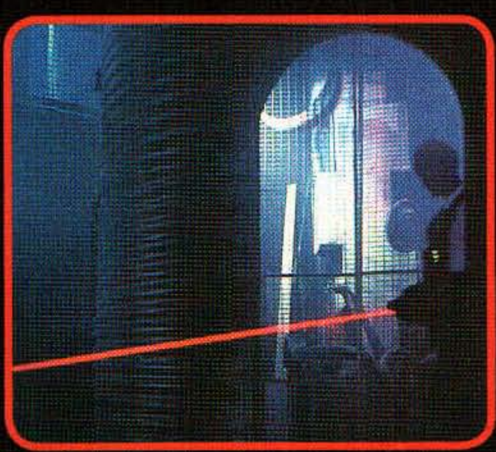
Esconda-se nas partes altas para visualizar os inimigos vagando nas áreas inferiores



O ambiente dos cenários é futurista, trazendo labirintos escuros e repletos de neblina



Durante as trocas de tiro varie suas posições para dificultar os acertos dos adversários



Os raios laser realmente aparecem nos tiros, dando um efeito visual fantástico

gue moderno

Por Darius Roos

Raio laser é o bicho

A alta tecnologia dos confrontos é demais. Os equipamentos mesclam emissões de raios laser, transmissões via rádio e alguns detalhes do cenário só são perceptíveis graças ao uso da luz ultravioleta. Os tiros de laser, segundo os organizadores, são apenas de efeito ilustrativo e são inofensivos (evitando qualquer problema para a visão). Pois é, nas competições de paintball os jogadores precisam preocupar-se com as roupas que sempre ficam imundas de tinta após as batalhas. Já com os tiros de laser isso não ocorre e, dessa maneira, podem-se encarar os confrontos na boa.

Abra os olhos

Ambientes escuros proporcionam combates inesquecíveis e um verdadeiro show de raios laser, mas isso pode ser perigoso para os participantes mais desatentos ou mesmo para pistoleiros-mirins (que podem machucar-se nos obstáculos colocados nos campos).

A galera da *Ação Games* vestiu camisa preta (para não ser vista no escuro) e saiu à caça de inimigos pelas arenas. Veja como rolou nossa experiência:

Laser Shots

Confira os endereços de algumas lojas Laser Shots disponíveis no Brasil e ligue para a central de atendimento (0xx11 7291-8053) para mais informações:

Búzios (RJ) - R. das Pedras, 1, loja 46
Novo Hamburgo (RS) - Av. Nações Unidas, 2001, loja 2011
Osasco (SP) - R. Tenente Avelar P. de Azevedo, 81, loja 290
São Paulo (SP) - Av. Nações Unidas, 4777, loja 232
São Paulo (SP) - Av. Doutor Rubens Meirelles, 380
Vitória (ES) - Av. Rio Branco, 200

"Mesmo pra quem nasceu numa cidade cinza como Santo André, o visual da arena é assustador: becos, passarelas, paredes, latas, tudo escuro e embalado por uma trilha sonora feita à base de gritaria inimiga. Foram duas partidas com doze competidores – fui o 7º na primeira e o 4º na segunda. Na saída você pega sua performance completa no computador. Mergulhe de cabeça nessa overkill." Nota - 9,0





"KCT! Os tiroteios com raios laser são incríveis e, não tenha dúvida, parecem vindos de filmes das séries *Alien* e *Guerra nas Estrelas*. E pelas arenas, mandando ver nas táticas de combate, os duelos são semelhantes aos multiplayers vistos nos games. Aliás, o ambiente é perfeito, trazendo escuridão e neblina, somados a um som pauleira no fundo e um bando de sádicos perseguindo-o sem piedade (ahhh)." Nota - 8,0

"Queridos leitores, querem saber minha opinião sobre o Laser Shots? Saibam que adorei – é adrenalina pura e recomendo! Mas devo confessar que em certos momentos fiquei com medinho, pois lá dentro é escuro e eu me perdia no meio daqueles becos. Além disso, para piorar, os meninos da Redação apareciam todos juntos e me davam baitas sustos, atirando ao mesmo tempo. Moral da história: fui detonada!" Nota - 10,0

Érica "Mahoney"



"D+! É uma espécie de campo de combate, semelhante aos vistos nos games. Pura loucura ouvir as pessoas gritando por todos os lados e os raios cruzando o espaço. O ambiente é ideal: escuro e esfumaçado. O grande barato é sentir-se como o melhor soldado da tropa, fazendo movimentos esguios pelas paredes e perseguindo sua vítima (Érica) sem perdão. E lembre-se de usar roupas escuras para camuflar-se!". Nota - 9,0

"Meu!, a batalha começa e você sente que está numa guerra. Quando a guerra entra em ação seus amigos de verdade tornam-se seus piores inimigos e é preciso bolar estratégias, afinal os labirintos escuros e a neblina de ar assustadora atrapalham a visão. Exigindo uma boa condição física, o grande barato do jogo é desativar os inimigos enquanto defende seu território, mantendo-se sempre à espreita." Nota - 8,0





"Saca só: Laser Shots detona! Nunca fui a um paintball, mas tenho certeza de que laser é melhor. O visual futurista e os feixes de luzes vão deixá-lo alucinado. É como estar dentro de um videogame, travando uma batalha em rede numa arena. E no final o jogo ainda oferece uma relação completa mostrando seu desempenho e pontuação. O mais legal é atear fogo nos outros e gritar: você morreu, boca aberta!" Nota - 10,0

"A adrenalina já começa desde a checagem da arma e do colete. Daí o alarme toca e começa a correria. O labirinto esfumaçado aumenta a expectativa e, assim que aparecia alguém na frente, metia bala sem pensar (às vezes o alvo era aliado). O esquema é procurar o quartel adversário e correr feito louco para escapar das minas explosivas, tomando cuidado para não capotar nas rampas em meio à gritaria." Nota - 9,0





"Imagine como seria animal vivenciar games como *GoldenEye 007* e *Perfect Dark*. Pois aqui essa viagem torna-se realidade, mas, lógico, sem tantos elementos como nos jogos. No entanto, diversão e emoção são dobradas, trazendo um cenário repleto de corredores sombrios pelos quais adversários mantêm-se à espreita. O ambiente é legal e você sente-se um verdadeiro agente secreto ou mercenário impiedoso." Nota - 9,0

"Quem joga *Duke Nukem* vai sentir-se o próprio valentão. A sensação de caçar e traçar planos para emboscar os outros é legal. É impossível ficar parado e, como rola música altíssima ao fundo, ninguém nota a aproximação dos inimigos. Pelos cenários escuros e nebulosos é preciso atenção às armadilhas espalhadas e feixes de laser raspando a nuca. Aliás, andar em dupla é uma boa tática. Yeah!" Nota - 8,5

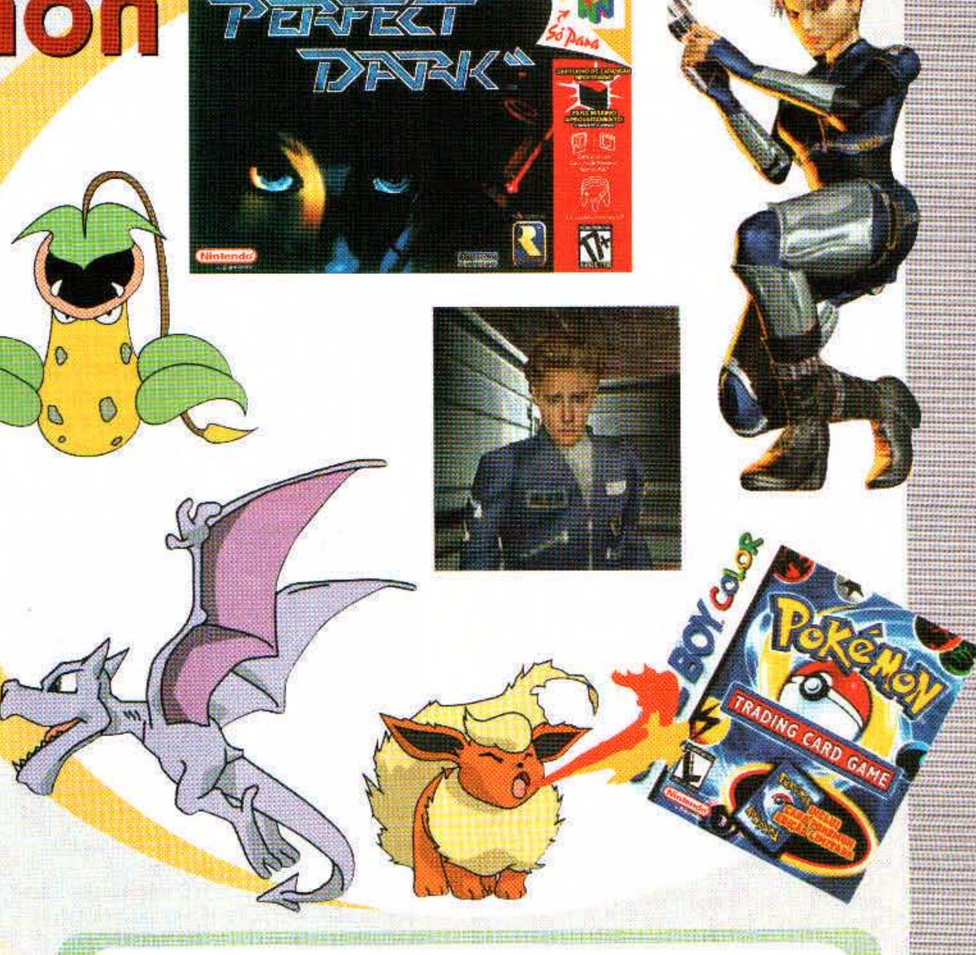




"Simplesmente animal! Já considero o melhor jogo interativo que experimentei. O clima é ótimo, mantendo o ambiente todo escuro e cercado de obstáculos em forma de labirinto – e como há poucos pontos com luz você não pára um momento, correndo dos inimigos ou perseguindo-os (o que é melhor). É adrenalina pura do início ao fim e não vejo a hora de voltar para desafiar meus amigos (e inimigos)." Nota - 10,0

Perfect Dark e Pokémon

Concorra a dez games de Perfect Dark (Nintendo 64) e a 30 cartuchos de Pokémon Trading Card Game (Game Boy). Basta escolher quatro mulheres brasileiras que, na sua opinião, ficariam bem no papel de Joanna Dark, Lara Croft, Aya Brea e Jill Valentine, além de um homem para bancar o Squall Leonhart.



Imagine que o lindinho do Squall Leonhart e as gatíssimas Joanna Dark, Lara Croft, Aya Brea e Jill Valentine vão ser interpretados em filmes por personalidades brasileiras – podem ser atores, atrizes, cantores, esportistas, apresentadoras de TV... Defina os nomes que, para você, melhor representam os cinco personagens e mande uma carta explicando a sua escolha. Os 40 autores das melhores respostas ganharão um game, de *Perfect Dark* ou *Pokémon Trading Card Game*. Escreva do lado de fora do envelope Promoção Eu Escolho e mande sua carta até dia 25 de agosto de 2000.

Vencedores da promoção A Gente Quer Você

Os dois felizardos (será?) abaixo – e mais seus acompanhantes – passarão um dia na *Ação Games*. Eles vão jogar no PlayStation 2, mas também vão tirar xerox, ajudar a Érica com 1 milhão de coisas e buscar sandubas espertos para a gente. Os pobrezinhos imaginam que ganharam a promoção. Na verdade, eles entraram mesmo numa baita roubada (hehehehe).

Cristiane Aparecida Teixeira da Silva, Pindamonhangaba (SP)

Maycon Guilherme Pereira da Silva, Uberlândia (MG)

Nome:..
....
Data de nasc.:...
Endereço:..
....**Telefone:**..................
E-mail:..
Console:..

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 25 de agosto de 2000; **5)** Os vencedores serão comunicados pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 20 de setembro de 2000 até o dia 20 de outubro de 2000; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção Eu Escolho

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 25 de agosto de 2000).

Herói muito explosivo

Bomberman volta em ação para salvar o universo numa aventura de desafio exagerado

O universo foi criado por um anjo. Tudo, desde os céus, estrelas, oceanos, planetas e todas as criaturas, são obras angelicais. Pois é, acontece que esse criador tem duas metades: celestial e demoníaca. E não é que o lado maquiavélico, chamado Rukifellth, resolveu criar um buraco negro para sugar as estrelas e planetas de todas as galáxias, usando esse material para gerar um novo universo totalmente enegrecido.

Nossa aventura começa quando Bomberman é sugado para dentro do buraco negro. Agora, enrolado em meio a tanta confusão, o herói parte para acabar com os planos do enviado das trevas e, como apoio, recebe a ajuda do companheiro Pommy por todo o caminho. Ao longo da aventura Bomberman enfrenta sete guerreiros astrais, buscando desativar os campos gravitacionais de cada fortaleza inimiga até confrontar-se com o chefe final. Os cenários trazem hordas de oponentes variando entre bruxos, fantasmas, palhaços, ratos, robôs, soldados, etc. Para encarar tantos problemas o herói pavio-curto traz um arsenal explosivo com sete poderes diferentes: fogo, gelo, luz, sombra, terra, trovão, vento, usando-os conforme a necessidade – e lembrando que todos possuem uma forma de ataque carregado.

Para bombardear os adversários estão disponíveis os modos Battle (mano a mano, com cinco desafios) e Story (aventura completa, com oito fases). Ao longo da jornada há quebra-cabeças, itens escondidos (inclusive armaduras especiais) e até frutinhas que servem para alimentar o parceiro Pommy e evoluí-lo.

Ronny Marinoto

Battle Mode

No modo de batalha estão disponíveis cinco tipos de combate diferentes, todos proporcionando diversão animal contra inimigos computadorizados ou humanos. Nessas guerras os campos de batalha resumem-se a pequenos labirintos em ambientes como castelos, cidades, florestas, templos. Há quinze personagens, entre velhos conhecidos da série e outro bando de novatos, para cair nos submodos que ainda oferecem as opções normal e challenge (desafio). Confira agora os submodos disponíveis:



Survival - Aqui vale manter-se vivo a todo custo. Nesse teste de sobrevivência o esquema é permanecer a distância, deixando que os adversários destruam uns aos outros e eliminando o inimigo que sobrar



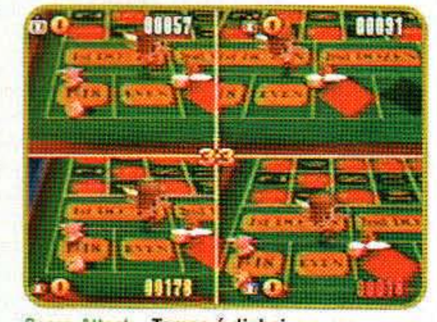
King and Knights - Dividindo-se em equipes, os combates aqui resumem-se a proteger o rei dos adversários e tentar invadir a fortaleza inimiga para estourar toda a energia do soberano do time oponente



Battle Royal - Fazendo a arena pegar fogo, quatro heróis caem na arena explodindo os adversários o máximo de vezes possível. Quando o tempo acabar vence quem acumular mais pontos de destruição



Key Trial - Em busca dos tesouros perdidos, os caçadores iniciam sua busca pelo cenário, destruindo os inimigos e obstáculos para revelar as chaves escondidas. No fim vence quem encontrar as chaves



Score Attack - Tempo é dinheiro e nas arenas repletas de criaturas e objetos sua tarefa é detonar tudo o que aparecer. Quanto mais destruir mais grana rola e, no fim, vence quem ganhar mais dinheiro

Evolução bombástica

A série *Bomberman* já sofreu diversas alterações e, partindo de pequenos labirintos bidimensionais, os ambientes ganharam visual em 3D e quebra-cabeças bastante complexos. Outro ponto que merece destaque fica nas bombas, que melhoradas adquirem características de eletricidade, fogo, gelo, etc. E pode apostar que a carreira do herói continua firme, pois já foi anunciada inclusive uma versão para PS2.

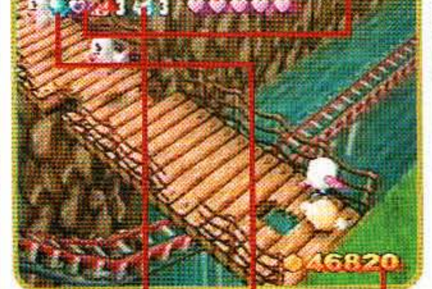


Fazendo compra

Custom Bomberman - Aqui é possível customizar seu personagem, usando roupas compradas na loja e equipando-as para enfrentar os combates do modo: **Battle** - Deixando seu personagem ainda mais bombástico.
Shop - Na loja pode-se comprar uma porção de artigos como armaduras, botas, braceletes, capacetes e itens que melhoram seu desempenho em ação, além de macetes para revelar alguns segredos da jornada.
Tutorial - Aqui Bomberman vive uma série de situações diferentes, ensinando ao jogador uma seqüência de movimentos que será usada pela aventura e as formas de utilizar as bombas nos quebra-cabeças.

Tela de jogo





Comandos

- A - Coloca/chuta bomba
- B - Arremessa/pega bomba
- C↑ - Chama Pommy
- C↓, C← ou C→ - Aciona menu de bombas
- L ou Z - Dispara bomba-relógio
- R - Paralisa bomba
- Start - Aciona menu principal



Bomberman 64

Ação

Gráficos	7,0
Som	6,5
Jogabilidade	6,5
Diversão	8,0
Nota Final	7,0

Fabricante: Hudson Soft

Jogos recomendados
Chameleon Twist (N64)
Megaman Legends (PS1)
Mistical Ninja: Starring Goemon (N64)

Internet
www.hudson.co.jp
www.vatical.com

Lost Planet: Alcatraz

Bomberman acorda numa cela e recebe a fire stone do companheiro Pommy. Para seguir em frente, detone os guardas para abrir a porta e destrua a grande dentro d'água. Na sala onde abrem-se buracos no chão, destrua o gerador, atravesse as duas próximas salas, suba e, seguindo adiante, descendo as escadas, encontre o guerreiro astral.



Baelfael possui tiros de fogo e ataques diretos. Mantenha distância chutando bombas de longe

Vencendo a batalha, destrua a bomba d'água. Volte o caminho até onde a água saia pelo cano de esgoto, use a passagem para a outra sala, destrua a caixa no canto esquerdo e suba.
Agora, vencendo os canhões, empurre a caixa, siga à próxima sala, use a bomba para acionar a alavanca e abrir a porta.



Deixe a bomba próxima à alavanca para quando detonar a porta se abrir

Prosseguindo, vença dois canhões, destrua a máquina de gás, volte caminho até a sala da alavanca e pise sobre o botão liberado, acionando a última porta e ganhando acesso à sala do gerador.
Então arrebente todos os pilares energéticos e depois o gerador central, finalizando este mundo.



Ocean Planet: Aquanet



Pommy ganha um visual novo e fica potente

Desça o elevador, estoure os sapos, destrua o pilar e pise no botão para abrir a porta. Na próxima sala, pise noutro botão e, liberando a passagem, estoure a parede onde estavam os pilares e pise no botão do outro lado. Na sala seguinte elimine os inimigos, passe pelas portas e destrua as fontes d'água.
Debulhe os inimigos para abrir a porta, siga caminho e estoure a parede para escoar a água. Saia pelo buraco, destrua os pilares e pise no botão para abrir a porta. Desça para seguir rumo, detone os inimigos e entre na cidade aquática.
Mate os guardiões e destrua os pilares ao lado do elevador. Agora, acione os botões subindo com Pommy sobre eles e acionando a comporta.



Pegue Pommy (botão B) e coloque-o sobre o ponto desejado, mudando para o controle 2P para deixá-lo parado

Desça até o local onde havia água e destrua a coluna para abrir a passagem. Acerte os inimigos e siga estraçalhando todos para abrir a porta.
Na sala alagada, acerte a bomba sobre o pilar e, acionando a alavanca próxima, volte e destrua as duas estátuas que surgem na sala anterior.
Agora, volte à sala sem água, estoure a bomba na boca do monstro na base do pilar, acione o elevador, quebre os cristais, pegue a bomba-relógio e desça para enfrentar o próximo guerreiro astral.




Behemos é grande e lento. Fique em local seguro e chute as bombas em sua direção. Vencendo a batalha o herói descola a ice stone


Renove a energia entrando várias vezes na sala e destruindo os cristais

Seguindo adiante, congele a fonte usando a bomba de gelo carregada (segure B) e depois detone-a com a bomba de fogo. Baixando a escada, suba à próxima sala e congele a água para fazer a travessia.


Congele a água para atravessar o local

Suba e use a plataforma móvel para alcançar o outro lado do buraco, atingindo a sala do gerador. Aqui, pise sobre qualquer botão, corra até o pilar correspondente, solte as bombas de gelo e depois as de fogo, destruindo o gerador central no final.

Sky Planet: Horizon

Livre-se dos inimigos e siga à direita, destruindo as criaturas para abrir a porta. Em frente, detone os guardiões da jóia azul e pegue-a do pedestal. Leve a pedra até o altar no início da fase, siga à esquerda, empurre as estátuas sobre os quatro botões, abrindo a porta.


Ponha as estátuas sobre os botões

Seguindo em frente, suba até a outra jóia azul, leve-a até o altar e desbloqueie o caminho para seguir caminho até o próximo guerreiro astral. Derrotando-o, o herói ganha a wind stone.


Ashtarth é o deus do vento – forte e rápido

No templo, atravesse para o lado direito, cruzando a ponte para seguir pela porta. Na sala seguinte, suba as escadas laterais, pise nos botões para liberar as portas. Use a outra saída da ponte para encontrar as portas abertas.


Use a wind bomb para atravessar os buracos


Bomberman pensa mais rápido com Pommy sobre a cabeça

Entre na porta à esquerda, acerte os guardiões, pise sobre os botões, pegue a jóia verde, saia e passe pela porta à direita. Depois, empurre as estátuas sobre os botões correspondentes.


As estátuas são transferidas às plataformas

Use bombas de vento para ir de plataforma em plataforma até a jóia do outro lado. Volte à sala onde encontrou Lilith, encaixando as jóias no pedestal. Use o elevador para descer e encontrar outra jóia verde, levando-a ao pedestal e pegando a jóia vermelha. Agora, leve a pedra ao altar das pedras azuis e abra a porta atrás do pedestal das jóias verdes. Prosseguindo, encontre a sala do gerador, use as bombas de vento para subir pelas escadas rolantes, detonando os pilares e a máquina central.

Game Planet: Starlight

Destrua as moedas, a grade, siga em frente arrebentando as placas closed. Na área da fonte, acerte os inimigos, use a passagem no canto superior esquerdo, mande uma bomba na árvore e pise sobre o botão agora aparente. Então volte, estoure a barreira na sala seguinte, siga à esquerda, acerte noutra árvore ao fundo e pise noutro botão. Pegue o elevador, desça, esfole os magos e use outro elevador para subir. Na próxima sala, acione as portas giratórias com uma bomba e prossiga.



A porta gira e leva-o ao outro lado

Destrua a mesa no centro e pise no botão. Saia pelo fundo à direita, arrebente os caça-níqueis (acionando-os na ordem 3, 1, 2 a partir da entrada) e siga pela porta. Saia pela porta, siga pelo beiral, atravesse a cobertura azul, entre na sala

das criaturas e, na parte superior, destrua os móveis e acione os botões para abrir a porta e encontrar o guerreiro astral e descolar a lightning stone.



É difícil vencer Zhael na arena pequena

Volte à cobertura azul, siga ao fundo à esquerda, passe pela porta e destrua a estátua no centro da roleta. Feito isso é preciso encontrar e destruir os quatro soldados para pegar as cartas mágicas:

- Entrada do cassino.
- Pátio da fonte.
- Corredor dos mágicos.
- Sala à esquerda, após a porta giratória.

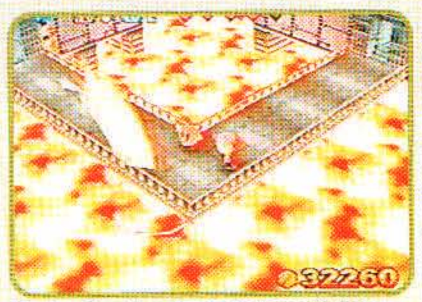
Após a matança, siga pelo elevador até a sala do gerador e use bombas elétricas nos obstáculos. Congele a lava para chegar ao último pilar e detone o gerador central.



Faça uma ponte para alcançar o pilar

Nature Planet: Neverland

Elimine os inimigos para liberar a porta, siga pelo corredor até a sala com a trilha de lava. Detone os capangas, siga pela saída à direita e use a bomba na alavanca. Detone os inimigos para ganhar acesso à outra porta, desça, use a porta próxima à alavanca e atravesse a ponte. Elimine os oponentes, fique sobre a plataforma, acionando a alavanca com a bomba. Destrua o guindaste, saia pela porta abaixo e use a bomba noutra alavanca para liberar a porta. Agora, volte à sala com a lava, saia pela esquerda, siga pela porta e atravesse a ponte congelando os homens de lava.



Use bombas de gelo nos homens de lava

Cuidado com as labaredas sobre a ponte, entre na sala seguinte, suba as escadas ao fundo, enfrente o guerreiro astral e conquiste a earth stone.



Molok é o guerreiro mais forte

Após derrotar o chefe, desça pelas escadas e, na próxima sala, suba as escadas à direita. Use a bomba na alavanca e, esticando a ponte, atravesse-a e pise no botão do outro lado.
Siga à sala com o botão revelado, acione-o e siga pela porta. Atravesse a ponte com os homens de lava, seguindo até o gerador. Agora, use a bomba de terra na base do pilar e, liberando a passagem para a lava, use as bombas de gelo para criar uma ponte até o primeiro pilar. Subindo, acerte os inimigos, chute a bomba de terra abaixo da plataforma metálica e suba nela rapidamente, desembarcando no topo e acertando outro pilar. Assim, use a bomba de vento para chegar ao outro lado, destrua o pilar e volte para destruir o gerador central.

Amusent Planet: Epikyur

Use bombas de gelo para construir uma passarela, congele a fonte e entre na boca do fantasma. Na ponte use a bomba de terra para destruir o portão e, fora da casa assombrada, jogue bombas pela janela para abrir a porta. Agora, entre, detone os inimigos e, abrindo a porta no outro piso, use a bomba de vento para subir as escadas.
Seguindo pela direita, jogue a bomba na caixa, deixe Pommy sobre o botão revelado e atravesse para o outro lado. Na sala dos espelhos, destrua aquele abaixo da armadilha, siga em frente, saia pela outra porta e, na sala seguinte, pegue o ingresso da casa mal-assombrada no armário com a caveira.
Volte para empurrar as estátuas, use a bomba de vento para atravessar o piso quebrado e use a bomba de gelo para apagar as chamas da porta.
Retorne à fonte e estoure a grade ao lado direito usando a bomba de terra.
Atravesse a ponte e, na sala do esqueleto, destrua os fósseis na seqüência: ovo, larva, filhote, tiranossauro.
Prosseguindo, suba a escada, apanhe a bateria no andar de cima, desça, entre na sala à direita e use a bomba de eletricidade no controle remoto ao lado do tanque para pegar o passe do museu.
Retorne à casa fantasma, siga à sala onde pegou o outro passe, desça e aproxime-se da porta grande que se abrirá. Saia e siga à entrada da montanha-russa, colocando a bateria na posição correta na frente do painel de controle e abrindo caminho até o guerreiro astral e conquistando a light stone.



A bateria precisa estar posicionada corretamente para prosseguir na aventura



Zoniha é poderoso e usa o poder da luz

Pegando a bomba da luz, use-a em frente à fonte, desça à sala abaixo, volte e repita o processo e, quando o relógio marcar 12h, o portão se abrirá.
Na próxima sala, encontrando seis botões (letras) e seis estátuas (números), numere-as da seguinte forma:

A	1	4	D
B	2	5	E
C	3	6	F

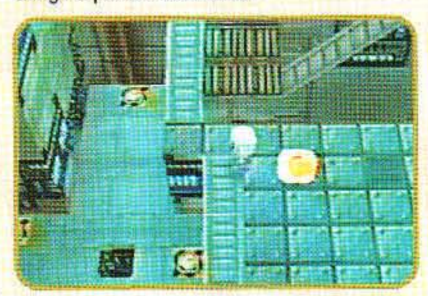


Agora, deixe as estátuas sobre os botões posicionando-os na forma: 1E, 2D, 3F, 4B, 5A, 6C. Feito isso, na sala seguinte, destrua bombas em sua base, usando os explosivos na ordem:
Amarela - **Bomba de fogo**
Azul - **Bomba de gelo**
Marrom - **Bomba de terra**
Verde - **Bomba de vento**
Roxa - **Bomba elétrica**



A estátua muda de cor após as explosões

Siga pela porta até a sala do gerador, coloque a bomba sobre cada botão e pise no terceiro, revelando o pilar e destruindo-o em seguida. Coloque a bomba de eletricidade no buraco debaixo da plataforma e, acionando o pilar acima, use a bomba de vento para atingir a plataforma móvel.

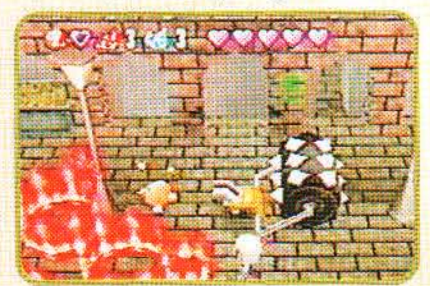


Calcule a subida da plataforma para acionar a bomba no tempo certo

Agora, use a bomba de luz e, paralisando a escada rolante, suba para destruir o último pilar e o gerador.

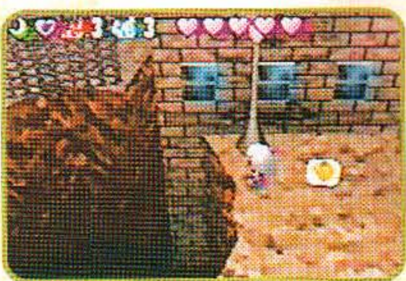
Prision Planet: Thantos

Solte uma bomba de terra no pára-brisa do caminhão, liberando a passagem à direita.



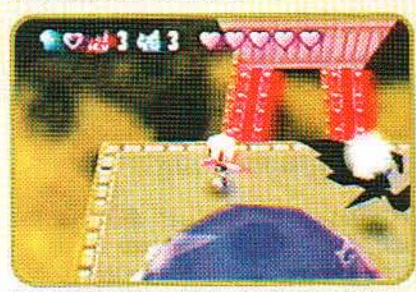
Use as bombas de terra contra as empilhadeiras

Destrua a parede com tijolos aparentes e siga à próxima sala destruindo os inimigos. Pegue a bateria no compartimento do vagão abandonado, retorne à área das empilhadeiras e acerte duas bombas no primeiro pilar, liberando a passagem acima. Volte na área do caminhão, suba as escadas, siga pela porta, use a passagem desbloqueada, siga até o outro beco e pegue a segunda bateria no vagão estacionado.
Volte à sala com o caminhão vermelho, desça as escadas à esquerda, use as baterias no trem e, acionando as portas, entre destruindo os inimigos.
Saindo do outro lado, quebre a parede perto do hidrante, siga em frente e use a bomba de vento para atravessar o buraco, chegando até a saída.



Use a bomba de vento neste ponto

Use uma bomba na base do poste, criando uma ponte, atravesse e chute uma bomba de eletricidade por baixo da cerca quebrada. Retorne ao caminhão vermelho, use a passagem abaixo da escada e, no canto direito da próxima sala, destrua o poste e o recipiente, seguindo pela passagem que abrirá, e suba pelo elevador até o guerreiro astral – vencendo o herói você adquire a shadow stone.



Bulzeed é o braço-direito do manda-chuva e seu ataque é fatal

Desça pelo elevador, siga à direita, atravesse a outra área entrando no túnel, use a bomba de sombra carregada em frente à porta, entrando pela passagem e encontrando o gerador.
Agora, use a bomba de sombra no símbolo do chão, desça e acerte o primeiro pilar. Suba a escada e, na borda, use a bomba de vento para passar para o lado esquerdo.

Prosseguindo, suba e acerte outro pilar, usando uma bomba de gelo para criar uma plataforma sobre a área amarela. Desça no gelo e use a bomba de vento para ser arremessado até o botão ao lado da grade verde. Feito isso, pise no botão, destrua o pilar, siga caminho até a plataforma amarela, use a bomba de terra para destruir o pilar do outro lado, pise no botão revelado que ativa o elevador – descendo e usando uma bomba de vento para aproximar-se e outra para alcançar o último pilar. Depois, destrua o gerador central e pronto!



Use a bomba de vento nesse ponto para chegar ao elevador

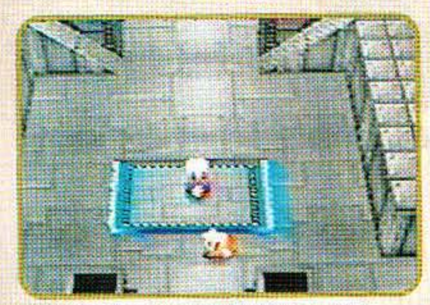
The Warship: Noah

Destrua as caixas, pise sobre os dois botões, use a plataforma para descer, destrua todas as caixas e pise sobre os outros dois botões. Quando os guardas surgirem, detone-os e siga pela porta. Pegue a porta à direita, chute a bomba ao fundo a fim de ativar a alavanca das escadas.

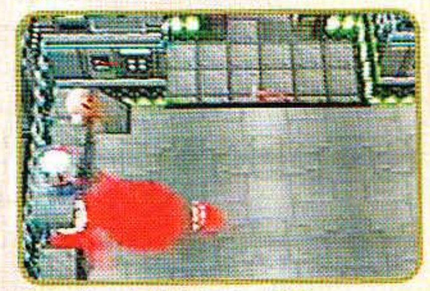


A alavanca fica ao fundo, sendo difícil de se visualizar

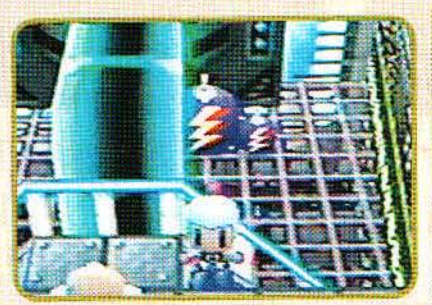
Suba as escadas, apanhe a key card 1, desça e volte à sala de controle, inserindo o cartão na máquina ao centro. Siga pela outra porta, entre pela porta que foi aberta, destrua os pilares e siga até o final do corredor. Na sala seguinte, acione as duas alavancas, coloque a bomba de eletricidade carregada entre as duas caixas pretas e use a bomba de terra para destruir a caixa de força revelada.


Coloque a bomba entre as caixas pretas

Siga pelo corredor à esquerda e, voltando à sala das escadas, use a saída à esquerda para retornar à sala do painel de controle, saindo pela porta à frente, subindo as escadas e seguindo pela passagem no alto. Agora, detone os inimigos, saia pela outra porta, pegue a key card 2, retorne à sala do painel de controle e conecte a chave. Feito isso, siga à porta que abriu e use a bomba de terra, chutando-a debaixo da plataforma para alcançar a porta.


Chute a bomba debaixo da plataforma e suba nela rapidamente

Suba as escadas à esquerda, use a bomba na alavanca, suba as escadas à direita, coloque Pommy sobre o portão, volte ao lado esquerdo e acione as máquinas, retornando até a sala da plataforma. Fique sobre a outra plataforma, chute a bomba de luz até a alavanca e desembarque no topo. Use a bomba de eletricidade carregada para destruir o eixo grande, retorne à sala do painel de controle e siga pela porta à frente. Suba as escadas, detone os inimigos, vá à porta que se abriu, suba outras escadas e pise sobre o botão que desativa as escadas rolantes. Siga em frente, use a bomba de terra para quebrar a barreira, use Pommy para pisar num botão ao lado da escada e jogue uma bomba em outro. Entre pela porta, destrua outro eixo grande, usando a bomba de eletricidade carregada.


Coloque a bomba e proteja-se

Siga à sala do gerador, destrua-o, pegue a key card 3, insira-a no painel de controle e enfrente Lilith – mantenha distância e cuidado com os ataques fatais.
Após vencer o anjo celestial, siga à área inundada de lava, lance uma bomba de fogo para subir o nível de lava do fosso e use bombas de gelo para trilhar caminho até a plataforma à direita. Depois, desligue o painel, volte correndo, eleve dois níveis de lava, construa a ponte de gelo até a plataforma à esquerda, desligue outro painel, volte, suba o nível de lava até o limite da plataforma, construindo uma ponte de gelo até o local.



Seja ágil para manter o nível de lava

Entre pela plataforma central, elimine os inimigos, use a plataforma para subir e enfrente alguns demônios.



Chute bombas de luz a distância

Vencendo os capetas, suba para encarar Rukifellth (o poderoso chefão).



As bombas de gelo causam bastante efeito contra o manda-chuva. Espalhe-as ao redor de todo o cenário

Após muito esforço será acionada uma versão ainda mais demoníaca do inimigo. Transformado em Sthertoth, o chefe tornou-se o verdadeiro deus da escuridão.



Use bombas de gelo para congelar o tirano e depois acerte bombas de fogo, luz ou sombra.

Após a versão demoníaca, ainda é preciso derrotar uma versão que, após forjada, cria o anjo da luz e das trevas. Agora, no espaço sideral, para finalizar a batalha derradeira, acredite, não há muita técnica. O negócio é fugir quando o inimigo descer e usar bombas de sombra para anular as bombas de luz arremessadas pelo adversário.



No espaço o esquema é correr em círculos

Pois é, mais uma vez o herói quente supera os desafios e salva o universo do caos. Os dois anjos, Lilith e Rukifellth, tiveram suas almas libertadas e o equilíbrio voltou a estabelecer-se entre as forças do bem e do mal.

Bate-bola em 128 bits

O jogo é o mesmo, mas o visual do novo FIFA impressiona pelos detalhes gráficos

Imagine a emoção de entrar em campos verdejantes na pele de jogador de verdade! Pois então pare de imaginar e embarque numa viagem virtual (que é ainda mais divertida), encarnando em atletas gráficos tão realistas que apresentam definições musculares e expressões faciais nunca vistas antes. Pura adrenalina!

Estreando nos 128 bits, a série FIFA chega de visual novo, trazendo uma riqueza de detalhes que permite gerar desde as travas das chuteiras até os atletas e técnicos no banco de reservas – o melhor é que tudo é tridimensional. Esbanjando na aparência, as torcidas também ganharam mais vida, trazendo as fileiras de arquibancadas lotadas de fanáticos saltitantes que vibram conforme o desempenho de sua equipe no gramado. Já no aspecto sonoro, os fiéis torcedores cantam e vibram durante os dribles – chegando a vaiar as atitudes dos juizes e os lances polêmicos.

Para suar a camisa estão disponíveis os modos Exhibition (Exibição), League (Liga), Training (Treinamento), U23 World Championship (Campeonato Mundial Sub-23), World Cup (Copa do Mundo). Dentro dos estádios, os jogadores profissionais de 45 seleções principais e dezesseis equipes sub-23 esbanjam categoria em lances com bicicletas, cabeçadas, carrinhos, chutes, lançamentos, toques e outras animações – todas desenvolvidas usando movimentos reais de atacantes da seleção japonesa.

Mas apesar da inovação gráfica, os controles permanecem iguais à versão anterior, mantendo a ação um tanto restrita. Calce as chuteiras e enfie o pé na bola!

Ronny Marinoto



Cartão verde para o visual dos atletas virtuais da série FIFA



As comemorações estão ainda mais divertidas e provocativas

Na cobrança de faltas, conforme escolhe-se os botões correspondentes aos jogadores, também mudam as jogadas ensaiadas



Os closes das jogadas são incríveis – um show de efeitos



Comandos

Com a bola
- ▲ - Corrida
- ● - Chute forte
- X - Passe curto
- ■ - Passe longo
- L1 - Proteção
- L2 - Drible A
- R1 - Lançamento curto
- R2 - Drible B

Sem a bola
- ▲ - Corrida
- ● - Roubada de bola
- X - Troca de jogador
- ■ - Carrinho

Quem tem mais títulos?

A Copa do Mundo é um dos eventos mais populares do mundo. A primeira edição foi em 1930 e o torneio passou a ser realizado a cada quatro anos, sendo interrompido entre 1938 e 1950 devido à Segunda Guerra Mundial. Na ordem de títulos os campeões são: Brasil, quatro vezes, Alemanha e Itália, três vezes, Argentina e Uruguai, dois títulos, França e Inglaterra, uma vez. Os próximos jogos serão em 2002.



Internet
www.ea.com
www.easports.com





Show de bola nos games

Bata um bolão com um dos melhores jogadores do mundo e bote os adversários pra correr

Até que enfim um esporte com a cara do país do futebol, Brasil. Mostrando um jeitão todo verde e amarelo, o brasileiro Ronaldinho chega como a estrela principal e deslumbra os espectadores com narrações em diversas línguas, inclusive português, com o locutor e doutor Osmar de Oliveira (sucesso nas transmissões de TV). Isso significa que esse é o primeiro futiba dos videogames narrado por um brasileiro – mesmo apresentando pequenas falhas.

Cheio de ginga, o clima é acompanhado de samba e outros ritmos latinos. Como a agitação é constante, estão presentes 64 seleções que marcam presença pelos quinze estádios diferentes – todos eles baseados em campos ingleses, italianos, sul-americanos de verdade. Para aumentar o realismo, as partidas também podem ser realizadas durante condições de clima e horário adversas (chuvoso, ensolarado, nublado – dia ou noite).

Os jogadores são marcantes e apresentam características físicas e técnicas de acordo com os atletas de verdade. Pisando nos gramados, também podem-se notar comemorações e movimentos que são marcas registradas de certos jogadores (nosso Ronaldinho é um deles).

Para dar mais emoção ao bate-bola, pode-se vestir a camisa nos modos Arcade Cup, Endurance, Exhibition, Tournaments, V-Football Cup. Alguns aspectos são marcantes e os torcedores gritam olé quando a equipe está entrosada ou vaiam quando a partida embola no meio campo. O visual, mesmo sem detalhas, traz movimentos capturados de atletas reais e jogadas como bicicleta e peixinho.

Ronaldo Testa

A carreira do craque

Ronaldo Luiz Nazario de Lima (o Ronaldinho) nasceu dia 22 de setembro de 1976 na cidade de Bento Ribeiro (RJ). O craque iniciou a carreira na temporada 90-91 jogando pelo Social Ramos Club, mas defendeu também as equipes do São Cristóvão e Cruzeiro ainda no Brasil. Sendo vendido em 1994 para os europeus, encantou os torcedores dos times do PSV Eindhoven, Barcelona e, atualmente, da Inter de Milão.



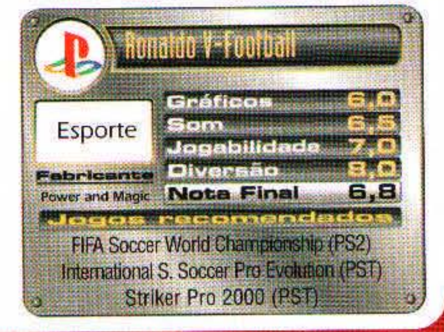
Os árbitros são rigorosos. Carrinho por trás nem pensar



As animações e comemorações são divertidas seguindo a moda brasileira



O replay exibe as imagens com uma clareza de detalhes exuberante



Ronaldo V-Football

Gráficos	6,0
Som	6,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Nota Final	6,8

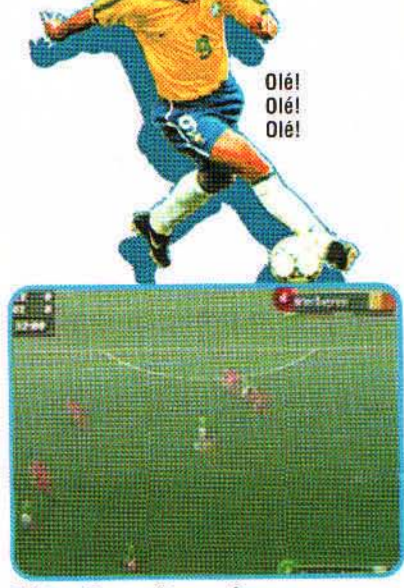
Esporte

Fabricante: Power and Magic

Jogos recomendados:
FIFA Soccer World Championship (PS2)
International S. Soccer Pro Evolution (PST)
Striker Pro 2000 (PST)

Tela de jogo





Existe até uma câmera aérea que mostra os jogadores de longe

Comandos

Com a posse de bola
- ▲ - Corrida
- ● - Chute
- X - Passe
- ■ - Cruzamento
- R1 - Lançamento

Sem a posse de bola
- ▲ - Corrida
- ● - Carrinho
- X - Roubada
- L1 - Seleção de jogador

Internet

www.pamdev.com
www.infogrames.com
www.ronaldo-v-football.com



Brutamontes na pista

Comande grandalhões pelo asfalto, atravessando buracos e sacolejando os motores

Agora seus adversários vão sofrer! Afinal você poderá dirigir veículos do tipo big foot (são carangos com motores potentes e pneus gigantes), enquanto viaja por circuitos em superfícies que variam entre areia, asfalto, lama, neve, terra – ou seja, as máquinas agüentam qualquer terreno. Nas pistas, podem-se conferir caminhos alternativos, permitindo ultrapassagens forçadas e, como grande novidade, a ação prioriza a velocidade das provas, deixando um pouco de lado os obstáculos (buracos, pedras, rampas, etc.).

Colocando o cinto de segurança e enfiando o pé no acelerador, podem-se percorrer provas em arenas fechadas (são pistas pequenas em ginásios lotados de gente) e ambientes abertos (passando por cenários em países como Canadá, Estados Unidos, Grécia, Itália, Noruega). Para cair na folia, escolhe-se entre os modos Arcade Indoor (disputas em locais fechados), Arcade Outdoor (disputas em locais abertos), Championship (campeonato).

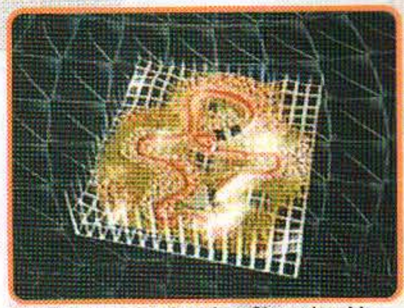
Selecionando entre dezenas de automotivos – entre modelos de buggies, jeeps, pickups – o jogo permite fazer alterações nos carangos, colocando equipamentos para envenenar os motores e modificar as pinturas. Mesmo sendo grandalhões, os monstrengos têm controle razoável. No visual, apesar de rodar a constantes 60 fps e mostrar gráficos em alta resolução, há poucos detalhes gráficos – os brutamontes não amassam e, mesmo em alta velocidade, não espirram lama ou levantam poeira. No som, infelizmente, também faltou capricho e os efeitos são quase imperceptíveis.

Ronaldo Testa





A apresentação desenvolvida em computação gráfica mostra os grandalhões em ação



Detone os modos Arcade e Championship para habilitar novos veículos no modo Practice



Na fase Far West, passe por dentro dos galpões para encontrar os cristais



Para carregar a barra de turbo, pegue os cristais azuis (quatro pontos) e vermelhos (nove pontos)

Tela de jogo

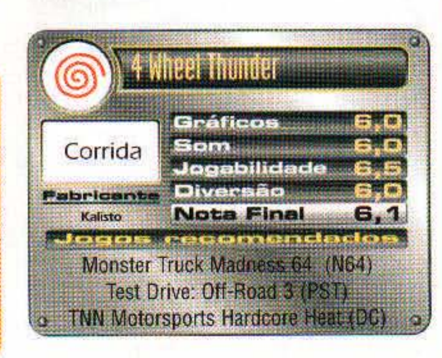


Nasceu o Pé-grande

Pioneiro das pistas, o primeiro veículo monstro, chamado Big Foot 1, foi construído em 1974 pelo gringo Bob Chandler. O brutamontes tornou-se popular, estrelando no filme *Take This Job and Shove It* (1979) e participando de shows nos quais esmagava dezenas de carros importados. Sofrendo várias mudanças, o BF1 ganhou suspensões especiais e passou por dezoito trocas de rodas até achar o tamanho ideal.

Comandos

A - Turbo
B - Freio de mão
L - Freio
R - Acelerador
X - Aumenta marcha
Y - Diminui marcha



Internet
www.kalisto.com
www.midway.com
www.sega.com

Army Men: World War

Preparar, apontar, fogo

Prepare-se para encarar uma guerra mundial comandada por bonecos de plástico

Atenção, pelotão: sentido! Sua tarefa é difícil, pois os inimigos dos exércitos azul e marrom (um bando de canalhas) estão dominando nossas fronteiras e precisamos recuperar os territórios à força. Agora, ao lado das tropas verdes (seus comparsas de combate), sua missão é romper as frentes de combate, partindo em missões de extrema importância para o enfraquecimento dos oponentes – é a Guerra Mundial dos bonecos plastificados.

Entrando com a cara e a coragem, os soldados de plástico precisam dar o sangue (se é que eles têm) para guiar-se por seis tipos de ambientes, totalizando 20 fases com objetivos variados como atravessar rios, explodir pontes, danificar comunicações, resgatar prisioneiros. E para seguir adiante pode-se inclusive pilotar barcos e jipes, tendo ainda à disposição um arsenal que inclui baionetas, bazucas, dinamites, granadas, lança-chamas, metralhadoras, morteiros, rifles, sem falar de alguns equipamentos indispensáveis à sobrevivência: binóculos e rádio.

Após alistar-se nas forças armadas, os heróis podem entrincheirar-se nos modos Bootcamp (campo de treinamento), New Game (campanha de guerra), Two-Player (combates mano a mano). Durante as investidas, com total liberdade de exploração, percorrem-se cenários baseados em filmes clássicos da Segunda Guerra Mundial. Já para criar o ambiente de tensão, além dos controles complexos e intuitivos, o som ambiente revela inclusive o barulho das cigarras e grilos no cair da noite. Recruta, pinte seu rosto e entre em guerra.

Ronaldo Testa

Chegaram os blindados

Na Primeira Guerra Mundial os combates restringiam-se quase que totalmente às trincheiras, até que, no final de 1917, surgiram os primeiros veículos blindados, mudando as táticas de guerra. Trazidos pelos britânicos pelo mar, essas potentes armas expulsaram os alemães das frentes de batalha. O nome tanque veio porque no decorrer da guerra muitos blindados tinham como missão levar água aos soldados.




Use a mira (quadrado branco) para lançar as granadas (segure botão X e solte) e atingir os inimigos protegidos



Entre no modo Bootcamp para aprender a manusear os equipamentos e, após aprender a controlá-los, siga no modo Campaign



Sarge convoca você

Comandos

- X - Usar item/atirar
- ■ - Escolher item
- ▲ - Escolher item
- R1 - Aproximar a visão
- L1 - Abaixar
- R2 + direcional - Rastejar
- L2 + direcional - Dar cambalhota



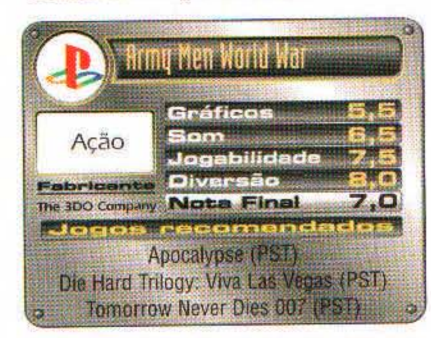
Use binóculos para localizar de longe os inimigos camuflados no cenário



Na fase It Takes a Village, use a metranca para eliminar os soldados do forte



Aproxime a visão (botão R1) para focalizar os inimigos a distância



Army Men World War

Ação

Fabricante: The 3DO Company

Gráficos	5,5
Som	6,5
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Nota Final	7,0

Jogos recomendados

Apocalypse (PST)
Die Hard Trilogy: Viva Las Vegas (PST)
Tomorrow Never Dies 007 (PST)

Internet
www.3do.com
www.armymen.co

Loucura massacrante

Cem anos após o episódio original, o pervertido Dr. Pesadelo retorna à carnificina

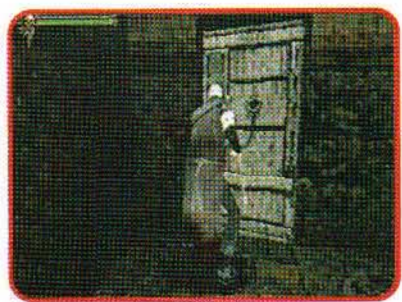
O ano é 1934, um século após o catastrófico episódio envolvendo Dr. Adam Crowley. Agora, ressurgindo das trevas, Crowley segue sua profecia, buscando os elementos essenciais do caos que, reunidos, fornecem imortalidade ao demônio estimulado pela seita O Círculo.

Os relatos sobre criaturas horrendas estão cada vez mais constantes e, com o pesadelo concretizando-se, Herbert Wallace e Rachelle Donnerty, descendentes espirituais dos protetores da humanidade, terão muito o que fazer. Aliás, no início da confusão Rachelle está aprisionada e, despertando de um pesadelo de 100 anos, o insano Herbert parte numa jornada para resgatar a garota.

Atiçando os piores sentimentos do herói atormentado, uma onda de bestas e monstros vagueia pelas ruas nebulosas, mutilando os cidadãos que arriscarem-se pelo caminho. No total são mais de 30 tipos de inimigos, espalhados por doze fases ambientadas em cidades como Londres, Paris e outras do Velho Mundo. Para enfrentar os horrores sanguinários, podem-se usar chutes, machadadas ou até armas e magias especiais encontradas ao longo do caminho. Sendo permitindo inclusive esquartejar os adversários, fatiando suas cabeças, braços e pernas enquanto aplica seqüências de golpes e ataques finalizadores.

Para entrar no clima aterrorizante, pode-se selecionar entre os modos History (campanha) ou Therapy (treinamento), esfolando os inimigos ao som de uma trilha de suspense que proporciona um certo tremor na perna e aceleração dos batimentos cardíacos dos curiosos.

Ronny Marinoto



Use machadadas (botão X) ou chutes (botão ▲) para abrir as grades e portas



Lembre-se de que algumas portas só abrem usando chaves (botão X)

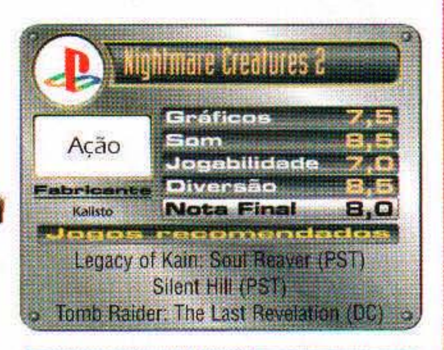


Use chutes (botão ▲) para empurrar objetos e vasculhar os cenários em busca de itens escondidos



Na aventura rola muito sangue. É melhor que seja o dos adversários





Debaixo d'água, seja rápido ao nadar (botão ■) ou emergir (botão X)

Sonhe com os anjos

O cérebro é um verdadeiro supercomputador e, funcionando até enquanto dormimos, mantém ativada a região do bulbo raquiano, responsável pelo inconsciente humano e geração dos nossos sonhos. Os pesadelos são sonhos inoportunos que geralmente ocorrem quando as pessoas estão mais aflitas ou depressivas. Quando nos sentimos bem fisicamente os sonhos também refletem isso, criando ilusões mais agradáveis.

Comandos

- ▲ - Chute
- ■ - Ataque 2/Pulo
- X - Ataque 1/Ação
- ● - Defesa
- L1 - Seleciona itens/magias
- R1 - Seleciona itens/magias
- R2 - Usa itens/magias

Nightmare Creatures 2

Ação

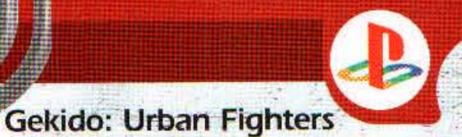
Fabricante	Kalisto
Gráficos	7,5
Som	8,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,5
Nota Final	8,0

Jogos recomendados

Legacy of Kain: Soul Reaver (PST)
Silent Hill (PST)
Tomb Raider: The Last Revelation (DC)

Internet
www.konami.com
www.nightmarecreatures2.com





Gekido: Urban Fighters

Lute tirando sangue

Prepare-se para lutas sanguinárias nos centros urbanos mais violentos do planeta

O mundo está perdido entre sombras, o ódio paira no ar e as leis são desrespeitadas freqüentemente – ou seja, vivenciamos a era apocalíptica e a civilização está em plena decadência. Felizmente, rumando contra esse caos, surgem quatro policiais (Michelle, Tetsuo, Travis, Ushi), integrantes de um grupo de elite, disposto a eliminar o crime das metrópoles e tirar os marginais das ruas usando a força (e põe força nisso). É, acontece que, além dos tiras treinados em defesa pessoal, também tem a galera do mal, trazendo cinco chefes de gangue – formando um total de nove personagens à disposição dos jogadores – que estão a fim de expandir suas influências criminosas por novas regiões metropolitanas.

A ação toda rola em locais mal freqüentados, sendo necessário cruzar com criminosos por becos, estações, mercados, portos, subúrbios – cenários nada acolhedores e imundos – totalizando dezessete ambientes onde os mais perigosos elementos o vigiam passo a passo.

Para enfrentar os adversários pode-se abusar de equipamentos como caixotes, facas, granadas, metralhadoras, pneus, revólveres, tornando as caminhadas excitantes e cheias de ação.

Como o tema traz a civilização em decadência, os cenários são decadentes e enegrecidos. Na parte sonora, os efeitos de ambientes são falhos e, mesmo tendo bandas famosas (Fat Boy Slim e Kid Rock) para compor as trilhas musicais, há faixas bastante repetitivas. Na essência a aventura consiste em bater muito e, quando cansar de bater, bater mais um pouco (ai!).

Ronaldo Testa



Vai encarar o Travis?

Socando pelo tempo

As séries de ação e pancadaria sempre estiveram presentes na preferência dos gamemaníacos. Essa onda teve início ainda nos anos 80, tendo o clássico *Double Dragon* como pioneiro. Depois, embalados pela cacetada, vieram outros sucessos como *Battletoads*, *Final Fight*, *Golden Axe*, *Streets of Rage* e até as *Tartarugas Ninja*. Nas gerações 32 e 64 bits, no entanto, nenhum jogo do estilo teve o mesmo êxito.



Há diversos itens espalhados pelo chão. Fique sobre eles e pegue-os (botão L2)



Para usar o superataque, espere até que a barra de especial esteja cheia e aperte especial (botão ●)

Comandos

- ▲ - Soco forte
- ● - Especial
- X - Chute
- ■ - Soco fraco
- L1 - Pulo
- L2 - Defesa/pegar itens
- R1 - Defesa
- R2 - Visualizar inimigo
- Select - Menu



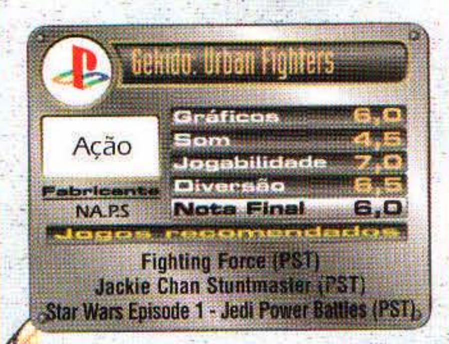
O jogo traz diversos efeitos especiais e, com o auxílio de aproximações de câmera, é possível conferir os raios de luz



Enfrentando Kintaro, primeiro destrua seus clones (inimigos claros) e depois fique no combate mano a mano contra o chefe



No modo Shadow Fighter os combates rolam no velho esquema um contra um



Gekido: Urban Fighters

Gráficos	6,0
Som	4,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	6,5
Nota Final	6,0

Ação

Fabricante: NA.P.S

Jogos recomendados:
Fighting Force (PST)
Jackie Chan Stuntmaster (PST)
Star Wars Episode 1 - Jedi Power Battles (PST)

Internet
www.gekido.net
www.infogrames.com
www.infogrames.com.br



Colin McRae Rally 2.0

Lama com velocidade

Prepare seu limpador de pára-brisa pois a sujeira vai voar em todas as direções

Curve-se diante da melhor série de simulador de rally dos videogames. Após vender mais de 2 milhões de cópias pelo mundo, o supercampeão Colin McRae volta para enfrentar as disputas mais acirradas e realistas do gênero, garantindo uma qualidade inacreditável ao título.

Extrapolando nas melhorias, a nova versão traz quase 80 pistas (nooooossa), situadas em oito países diferentes (três deles são inéditos: Finlândia, Itália, Quênia) com variações de terrenos que incluem areia, asfalto, barro, cascalho, neve, terra. Para aumentar a interatividade, as provas podem ser realizadas em diversas condições climáticas (chuva, neblina, sol) e horários (manhã, tarde, noite), inclusive apresentando mudanças durante a realização dos eventos – que pegam até os pilotos mais astutos de surpresa.

Deslizando os pneus, para não sacolejar pelas pistas e acabar perdendo o rumo, o co-piloto Nicky Grist passa as coordenadas do traçado rapidamente, acompanhando os motoristas dentro das treze réplicas de supercarros (sete delas secretas). Entre os carangos, pode-se selecionar desde modelos como o Mini Cooper até o Ford Focus (do próprio McRae). As máquinas sofrem danos, amassando com as trombadas e apresentando avarias na mecânica – por isso mesmo é permitido regular câmbio, motor, suspensão e outras coisas. Por trás do lamaçal estão disponíveis os modos Arcade (corrida contra competidores) e Rally (corrida contra o tempo) – em qualquer das opções os controles mostram-se incrivelmente precisos e sensíveis. Yeah!

Ronaldo Testa

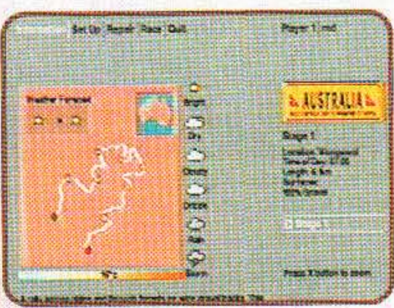


A apresentação computadorizada mostra o supercarro de Colin McRae

Usando a carro novo, McRae está ainda mais fera

Comandos

- ▲ - Troca de câmera
- ● - Breque de mão
- X - Acelerador
- ■ - Breque
- L1 - Desce marcha
- R1 - Sobe marcha
- R2 - Câmera traseira

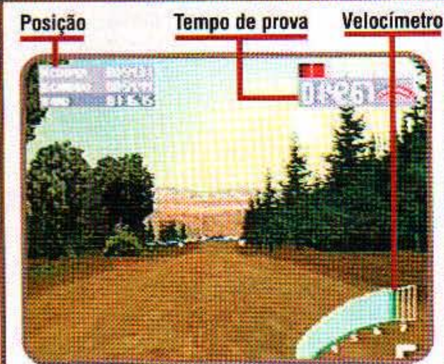


Antes das corridas podem-se verificar as condições climáticas



No replay podem-se conferir as proezas realizadas durante a prova

Tela de jogo



O escocês enlameado

Colin McRae é um dos melhores pilotos de rally da história. Aos 31 anos conquistou dezenove títulos em competições por terrenos acidentados em superfícies de areia, asfalto, lama e terra. O campeão foi integrante da equipe Subaru Pro Drive por oito anos e hoje pilota o potente Ford Focus WRC, que custa uma bagatela superior a 530.000 dólares. Pois é, não é por acaso que seu apelido é escocês voador.



A câmera interna é realista, mas é preciso ser fera para utilizá-la



Colin McRae Rally 2.0

Corrida

Fabricante: Codem asters

Gráficos	6,0
Som	7,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Nota Final	7,1

Jogos recomendados

Sega Rally 2 (DC)
Rally Cross 2 (PST)
V-Rally 2: Presented by Need for Speed (PST)

Internet
www.codemasters.com


Super-Heróis Premium
Uma revolução histórica. Em quadrinhos.
Era muita porrada
para pouco espaço.
X-Men
Batman
Superman
Homem-Aranha
Grandes Heróis Marvel
GRANDES HERÓIS
MARVEL
SUPERMAN
Formato maior • 160 páginas
7 histórias por edição
Capa plastificada • Papel especial
www.herois.com.br
Abril
© 2000 Marvel Characters, Inc. © 2000 DC COMICS, INC.
Incomum



Runabout-2

Enfie o pé na tábua

Adrenalina pura bancando o entregador faz-tudo em missões de alto risco

Após ficar muito tempo desempregado, surge uma chance para levantar alguns trocados. Sua ocupação será a de courier (uma espécie de entregador) e, claro, entre suas tarefas está a de levar mercadorias a diversos pontos diferentes das cidades, buscando realizar os trajetos nos menores tempos possíveis – mesmo que para isso seja preciso burlar algumas leis. Pois é, com o desenrolar das provas surgem ainda outras propostas indecentes e podem-se até realizar alguns serviços sujos, trabalhando para os criminosos locais.

Em seu emprego arriscado e emocionante o jogador queimará o asfalto para não se atrasar na entrega das encomendas. Dessa maneira, guiar em alta velocidade será uma de suas menores infrações. Afinal ao longo dos trajetos podem-se depredar os mais diversos tipos de obstáculos (barracas, guarda-sóis, veículos, vitrines e outros), enquanto cumpre os pedidos de inúmeros clientes em treze missões – sempre sofrendo perseguições dos policiais que patrulham pelas redondezas.

Adepto das novas tecnologias, o motorista trambiqueiro pega suas missões via e-mail e pode então partir ralando nos modos Runabout (campanha) ou Time Trial (disputa contra o relógio).

Os ambientes variam bastante e pode-se rodar por cenários, desde centros urbanos até desertos áridos, atravessando armazéns, galpões, pirâmides, shoppings. Para completar seus serviços estão disponíveis veículos como caminhonetes, conversíveis, esportivos, motocicletas, utilitários, e algumas fases permitem até trocas de automóveis.

Ronny Marinoto



Comandos

- X - Acelerador
- ■ - Freio
- ▲ - Marcha ré
- ● - Freio de mão
- L1 - Descer marcha
- L2 - Mudar visão
- R1 - Subir marcha
- R2 - Usar item



O mostrador no canto inferior direito revela as mensagens recebidas recentemente



Analise o mapa antes das missões, procurando seguir o menor trajeto no cumprimento das missões



No mapa, atenção aos pontos e veículos indicados para o cumprimento das missões



Completando as missões podem-se ganhar goodies, acionando diversos segredos



Como nos seriados de TV, os carros sempre explodem nas colisões

Tela de jogo





Peixe dos brabos

Pasmem! A empresa responsável pelo desenvolvimento da série Runabout (que traz criminalidade elevada) não é famosa pela violência de seus jogos, mas sim pelos tranqüilos e silenciosos simuladores de pesca. Estabelecida no mercado desde 1988, a fabricante já lançou cinco títulos estrelados pelo peixe mais difícil de ser pescado do mundo, o Black Bass, nos consoles Game Boy Color, PlayStation e PC.

Runabout-2

Corrida

Fabricante: Hot-B

Gráficos	6,0
Som	6,0
Jogabilidade	6,0
Diversão	6,5
Nota Final	6,1

Jogos recomendados

Carmageddon (PST)
Crazy Taxi (DC)
Driver (PST)

Internet
www.hotb.com





Speed Punks

Corridas alucinantes

Adrenalina pura e desafio animal em uma excelente competição de karts turbinados



Prepare-se para acelerar fundo noutra competição de karts envolvendo personagens hilários e ação temperada com muita adrenalina e velocidade.

O time de pilotos engraçados traz inicialmente um bando com seis crianças malucas e ainda outros três personagens secretos, inclusive alguns animais – cada qual com características diferentes. Todos os competidores queimam a borracha dos pneus quentes por doze cenários tridimensionais enormes que, cheios de caminhos alternativos e elementos gráficos, dão um show de interação com os jogadores. Os ambientes variam entre centros urbanos, parques de diversão, praias ensolaradas e outros cenários.

Para entrar em ação, os pilotos insanos optam entre os modos Challenge (desafio contra personagens secretos), Time Attack (disputa pelo melhor tempo), Tournament (campeonato por pontos). Tornando as provas ainda mais competitivas (olha que os inimigos são durões), estão disponíveis onze poderes especiais formando um arsenal e tanto (são bombas, foguetes, óleos, metralhadoras, mísseis) para arrebentar a fuça dos adversários mais abusados e tomar a dianteira nas disputas acirradas. Ou seja, a galera é formada por típicos arruaceiros e trapaceiros.

No controle dos karts os corredores têm uma série de comandos que, mesmo parecendo complicados a princípio, permitem maior precisão ao volante. Assim, durante as corridas, os comandos misturam acelerações, derrapagens, guinadas e ultrapassagens agitadas – lembrando ainda dos turbos colocados pelas pistas. Yeah!

Humberto Martinez

Comandos

- X - Acelerador
- ■ - Freio
- ▲ - Mudar câmeras
- L1 - Derrapar à esquerda
- R1 - Derrapar à direita
- L2 - Item
- R2 - Turbo

Título

Você é fanático por velocidade e sonha tornar-se piloto de corridas? Então deixe o mundo virtual um pouco de lado e trate de seguir treinando nas categorias básicas do kart de verdade. Afinal grandes ídolos das pistas como Ayrton Senna, Emerson Fitipaldi, Nelson Piquet e até o atual piloto brasileiro na Ferrari, Rubens Barrichello, iniciaram suas carreiras dirigindo as pequenas máquinas nervosas.



Para habilitar os personagens secretos será preciso antes enfrentá-los em competições bastante acirradas



Pegue as jóias espalhadas pelas pistas para descolar armas malucas para detonar seus adversários





No modo Time Attack, para melhorar seu tempo nas fases, pode-se conferir sua melhor performance disputando contra o piloto fantasma



Atenção aos caminhos ocultos. Existem vários atalhos ao longo do percurso que podem definir o vencedor, cortando grande parte do traçado

Internet
www.funcom.com



Intrigas e reviravoltas

A trama rivaliza com Final Fantasy e você vai ver como não dá para abandoná-lo antes de chegar ao fim

Humberto Martinez

Não há um fanático por games de RPG que não concorde que *Chrono Cross* é um dos melhores games do estilo já feito para PlayStation, rivalizando até com os poderosos jogos da série *Final Fantasy*. Completo em todos os sentidos, o game traz um enredo cativante e complexo, repleto de intrigas e reviravoltas – não há como parar de jogá-lo na metade.

As batalhas apresentam um verdadeiro show de magias arrasadoras, ataques especiais e até criaturas poderosas que o ajudam. Difícil e extremamente desafiante, este game resgata antigos elementos de RPG, como equipamentos a granel e itens indispensáveis, além de muitas conversas que definem o rumo que o game vai tomar.

Acompanhe à risca o nosso detonado, que o levará pelo melhor caminho e integrará o maior número possível de amigos ao seu grupo – se você seguir outros caminhos o game pode mudar muito.

Serge irá desafiar criaturas bem estranhas ao longo da aventura

Tutorial

Element

Durante o game você encontrará ou poderá comprar diversos tipos de itens chamados element – são magias que podem equipar cada um de seus personagens e variam de níveis de 1 a 8, que aumentam conforme você avança no game e derrota chefes poderosos. Quando um element for chamado de consumable, significa que ele gasta conforme você usa. Para equipá-los você deve entrar em seu inventário e escolher a opção element. Surgirão, então, mais duas opções: use (usar) e allocate (equipar).

Itens-chave

Sempre que você ler "use esse item" ou "entregue o item", você deverá apertar ■ para acessar o menu de itens especiais e apertar X para usá-los.

Invocações

Parecidos com as famosas invocações presentes nos games, em *Chrono Cross* você encontrará poucas, porém poderosas, criaturas que poderá convocar para ajudá-lo em suas batalhas. Essas invocações são consideradas elements de nível muito alto, geralmente só podem ser equipadas nos espaços de nível 7 ou 8 dos personagens. Além disso, somente o personagem com a cor elemental correspondente à da invocação poderá equipá-lo.

Não fique perdido

Durante o game você vai poder viajar por duas dimensões diferentes do mesmo mundo. Por isso fique atento ao roteiro, pois em muitos momentos você terá de visitar um local numa determinada dimensão para ter seqüência no game. Sempre que for se guiar pelo roteiro, preste atenção na letra que aparece após o nome do local: a vogal A representa a dimensão de onde Serge veio, descrita como Home World; já a letra B corresponde à segunda dimensão do mundo do herói, descrita no game como Another World.

Passo a passo



Fort Dragonia (A) (Serge's Dream) - Siga com seu grupo até a sala do cristal, examine-a para ativar o teleporte que o levará ao castelo. Ao examina a porta, vai rolar uma animação que encerrará o sonho e Serge acordará em sua casa.

Arni Village (A) - Vá até o cais e converse com Leena, escolha a opção "Sure, no problem" para se encarregar de uma missão para a gatinha.



Entre na casa atrás da garota, desça até o porão e converse com o homem para receber o item shark tooth. Entre no restaurante ao lado e vá até o quarto do dono, examine a cama para encontrar embaixo dela o item heckran bone.



Converse com Radius e escolha a opção "Sure" para lutar contra ele. Após a luta

num RPG nota máxima

converse com a garota que surge, use o item heckran bone em Poshul para que ele entre para sua equipe. Siga para os rochedos abaixo do vilarejo.

Lizard Rock (A) - Empurre a pedra para abrir passagem. Seu objetivo é encontrar as três aves komodos e enfrentá-las para receber em troca os itens scale.

Primeiro komodo - Bloqueie a passagem com a pedra e depois embosque-a;

Segundo komodo - Corra atrás até alcançar;

Terceiro komodo - Suba pelo tronco verde e pule da rocha assim que o komodo passar embaixo.

Após derrotar o terceiro komodo, a mãe de todos eles vai aparecer para a briga.

Opassa Beach (B) - Desça até a praia de Opassa para entregar os itens scale para Leena. Durante a conversa com ela acontecerá uma animação.

Arni Village (A) - Vá até o cais e converse com Leena, escolha a opção "I'm Serge" para conseguir o element 7 de Leena futuramente no game.

Cape Howl (B) - Suba a montanha à esquerda do vilarejo para encontrar uma lápide, examine-a e prepare-se para a encrenca.



Os integrantes da Acacia Dragoons aparecerão para enfrentá-lo e uma garota chamada Kid surgirá para auxiliá-lo na batalha. Use seus elements e golpes especiais para destruí-los, focalizando a atenção primeiro em Karsh. Derrotando os vilões, Kid vai pedir para entrar em seu grupo. Escolha três vezes a opção de baixo para recusar (você poderá convidá-la para entrar em seu grupo logo adiante).

Arni Village (B) - Ao recusar a ajuda de Kid, você voltará automaticamente ao vilarejo e Leena entrará para o seu grupo.



Desça ao porão da casa de Kiki e use o item shark tooth no cara, em seguida tente sair e vai rolar uma conversa com o espantalho Mojo, que vai entrar para seu grupo.

Fossil Valley (B) - Converse com os guardas, desça e pegue o item big egg no ninho do pássaro monstruoso. Suba de volta para encontrar e pegar o esqueleto com cara de palhaço, o heavy skull. Continue a subir e pegue a bellflower após os troncos ambulantes.



Termina (B) - Converse com Kid, depois com Master Viper e Kid surgirá novamente. Você poderá trazê-la ao seu grupo, basta escolher a opção "OK, let's go!". Com o item teleporter você pode modificar os integrantes do seu grupo sempre que quiser, desde que esteja no mapa geral ou em uma jóia de save point. Decida qual caminho o grupo vai tomar para chegar ao ponto Viper Manor. Entre na casa à esquerda da estátua e converse com o prefeito. No bar, converse com Guile e escolha a primeira opção para que ele entre em seu grupo (neste ponto você decidirá por qual caminho seguirá para chegar a Viper Manor, nós escolhemos Guile para ser o guia. Mas há mais dois personagens na cidade que podem guiá-lo por outros caminhos e que acabam integrando seu grupo também).

Siga pelo caminho à esquerda da cigana para encontrar Korcha. Gleen vai pedir a você sua bellflower, escolha a primeira opção para dar a ele. Com Guile em seu grupo, passe por baixo da casa e converse com Korsha, pague 100G a ele para ir até a Viper Manor.

Viper Manor (B) - Suba com cuidado para não ser acertado pelas rochas que os guardas jogam.

Você terá de encarar o monstro King Moaman. Focalize seus golpes nos monstros menores.



Desvie-se dos holofotes e guardas e entre no estábulo. Converse com o velho e escolha a primeira opção duas vezes. Participe de um minigame em que seu objetivo é alimentar os dragões. Acabando a ração volte para pegar mais. Alimentando os dragões um certo número de vezes você ganha prêmios:

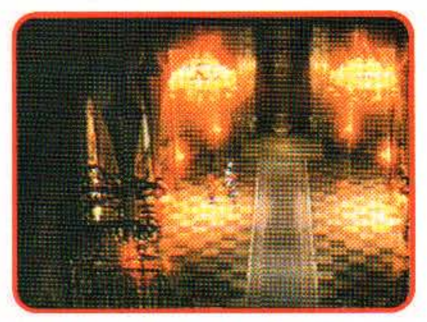
10 vezes - knee pad.
20 vezes - bronze helmet.
30 vezes - bronze mail.
40 vezes - recover all.
100 vezes - iron vest.

Vencendo o primeiro estágio do minigame você poderá pegar a chave manor key na estante no canto. Volte pelo pátio e siga para a entrada da mansão, derrote os guardas da entrada. A porta principal não abre, examine a estátua ao lado para cair por um alçapão direto em uma cilada.

Fique batendo na porta até que Kid venha salvar você. Se ela não estiver no seu grupo, outro evento ocorrerá e você estará livre do mesmo modo.

Entre no corredor à direita e siga pela primeira porta. Examine a jóia na parede para cair em outra $#@% armadilha. Após a conversa com Luccia você terá de enfrentar dois monstros para conquistar sua liberdade. Examine a gaiola do monstrinho. Na segunda vez que você examinar aparecerá a opção "Open it", escolha-a.

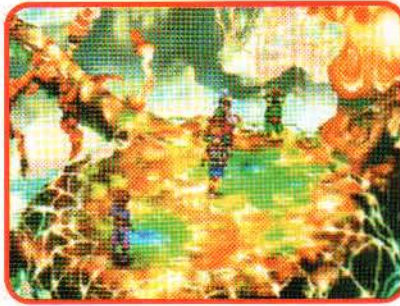
Entre no dormitório e leia o que Gleen está escrevendo na parede, anote a numeração. Siga até a porta de entrada da mansão e use a senha obtida com Gleen na estátua da cobra para abrir a porta.
Entre na biblioteca para encontrar e enfrentar Marcy.



Volte ao saguão principal e converse com Kid e Harle. Examine o segundo pilar do lado esquerdo para encontrar um botão, escolha a primeira opção para acioná-lo e assim descer o elevador. Suba por ele. Entrando pela porta central você encontrará a sala do senhor da mansão. Durante a conversa surgirá o misterioso Lynx, que o desafiará para uma luta. Após derrotá-lo você terá acesso a mais pistas sobre o passado de Serge. Você será resgatado por Korcha e irá direto ao vilarejo de Guldove.

Guldove (B) - À beira da morte por culpa do ataque covarde de Lynx, Kid entregará a você o item astral amulet. Escolha a opção "Find a way to save her" para procurar um antídoto para salvar Kid.
Converse com a garota de frente à cabana e escolha a opção "OK, I'll do it" para receber o item pelvic bone (parte de Skelly). Vasculhe o vilarejo e converse com a shaman Direa. Entre no bar e converse duas vezes com o duende para receber o item green tinkler. Converse com Korcha e escolha duas vezes a primeira opção para ir de barco até Termina (B).

Termina (B) - Chegando, Korcha entrará para o seu grupo. Entre na mansão de Van e pegue o item profiteer purse debaixo da escadaria. Desça até o local onde Greco está realizando um enterro, siga-o e entre na cabana, escolha a primeira opção durante a conversa para que ele integre seu grupo. Saia da cidade e siga para Hydra Marshes.



Hydra Marshes (B) - Use o item green tinkler na planta que bloqueia o caminho para derrubá-la. Siga pelo ácido, pela esquerda, para chegar a dois guardas. Converse com eles para receber o item safety gear, com ele você poderá andar pelo ácido sem se ferir.
Volte ao lago ácido e siga pelo caminho do meio. Vasculhe todos os caminhos até chegar ao indicado pela foto, então entre pelo túnel para encontrar o item good backbone. (parte de Skelly)



Encontre uma área separada em que os monstros estarão conversando. Enfrente-os e acabe com eles, abra o baú no meio do ácido para encontrar o item life sparkle. Saia da floresta e volte ao Viper Manor (B).

Viper Manor (B) - Siga pela entrada frontal da mansão e detone o robô que guarda o portão para conseguir entrar. Siga pelo elevador para chegar até o telhado, converse com Luccia e use o item life sparkle na planta para que Neofio entre para seu grupo. Desça até o laboratório de Luccia e converse com ele, escolha a opção "Would you like to join us?". Siga para Opassa Beach.

Opassa Beach (B) - Use o item astral amulet no brilho verde na areia para voltar ao seu mundo de origem.

Hydra Marshes (A) - Ao entrar no ácido, Serge terá uma visão de uma fada, siga-a. Enfrente Bubba Beeba e receba o item beeba flute.



Use a beeba flute para que o monstro Wingapeed surja para enfrentá-lo. Examine o corpo do monstro. Um buraco vai se abrir no chão e você cairá sobre outro monstro.
Enfrente o monstro Pentapus. Derrotando-o, Razzly entrará para o seu grupo. Volte e enfrente o exército de duendes que está bloqueando o caminho. Focalize sua força em um de cada vez.



Consiga o item hydra humour. Caso você tenha a fada Razzy em seu grupo, um evento vai rolar e isso afetará um evento futuro. Volte a Opassa Beach (A) e use o astral amulet para voltar a outra dimensão.

Termina (B) - Fale com Korsha no cais e escolha "Return to Guldove". No vilarejo, vá até a casa onde Kid repousa, use o item hydra humour no médico e espere até que Kid seja curada. Agora Korsha do grupo. Durante a conversa, escolha a segunda opção na pergunta de Kid. Depois da conversa com a ladra Mel, escolha a opção "You need those elements", em seguida escolha "No, let's go after Mel". Agora encontre Mel para que ela entre no seu grupo futuramente.

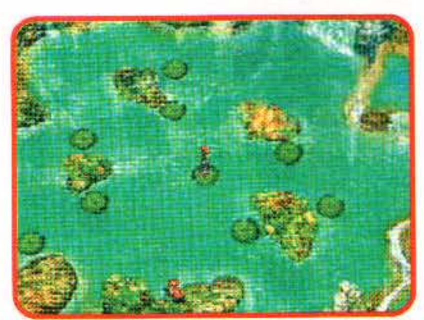


Vá até a Shadow Forest, entre pela passagem oculta atrás da queda-d'água e

pegue o item angry scapula (um dos ossos de Skely). Pegue no baú ao lado o item aroma pouch.
Termina (B) - Volte ao vilarejo e converse com Korsha, escolha a primeira opção duas vezes e ele entrará novamente em sua equipe. Pegue o barco e siga até o ponto do oceano coberto de neblina.



S.S. Invencible (B) - Para entrar no nevoeiro escolha "Head into fog". Encontrando o navio, embarque e fale com os piratas. Enfrente-os, assim como o capitão Fargo. Mesmo vencendo-os você será preso pelos vilões. Fuja do depósito e ajude os marinheiros atacados pelas caveiras. Suba ao segundo andar e entre pelo duto de ventilação e converse com os marinheiros para receber a chave.
Volte ao andar inferior e use a chave na porta do corredor. Encontre Pin, persiga-o até encurralá-lo, então converse e escolha "Sure, come along" para que ele entre para sua equipe. Suba até a proa para enfrentar o chefe do navio fantasma.
Guldove (B) - Volte ao vilarejo com Kid em seu grupo e converse com Mel para que ela entre em seu grupo.
Water Dragon Isle (B) - Converse com os trabalhadores, um deles vai entregar o item sturdy ribs.
Arny Village (A) - Converse com o pescador no cais, por apenas 100G ele o levará até a Water Dragon Isle.

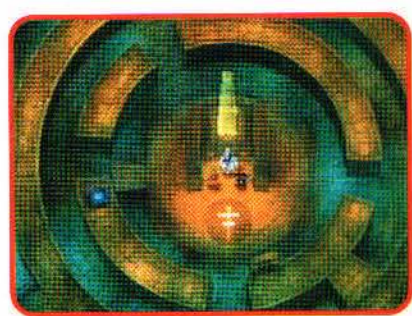


Water Dragon Isle (A) - Pule sobre as plantas para atravessar o lago. Enfrente os duendes. Desça pela escadaria ao lado da cachoeira e enfrente a supermáquina de guerra dos duendes.

Continue em frente para encontrar o dragão da água, ele dará a você o item ice breath e a magia especial frog prince, que só pode ser usada por personagens do elemento azul e serve para invocar um sapo mágico.



Mount Pyre (B) - Desembarque em Pyre Shore para chegar ao Mount Pyre. Entrando na montanha, use o item ice breath para congelar a lava. Encare o dragão e prepare-se para enfrentar os membros da Acacia Dragoons. Detone primeiro Karsh, depois se concentre em Zoah, e por fim acabe com Marcy.
Fort Dragonia (B) - Entrando no castelo você terá como missão encontrar todos os cristais e desativá-los, para assim acionar o elevador principal e alcançar os andares superiores. Veja abaixo como chegar aos cristais:



Cristal amarelo - Suba pela escadaria dentro do labirinto, pise no símbolo e entre pela porta ao lado. Você encontrará um altar em que os três personagens do seu grupo podem pisar em botões especiais, que movem pedras no labirinto, possibilitando a você acessar novos caminhos. Aperte Select para mudar a ordem dos personagens e assim mover as pedras de modos diferentes. Seu objetivo é chegar ao painel que descerá a redoma central, possibilitando chegar ao cristal amarelo.
Cristal azul - Abrindo e fechando os baús você consegue mover as pontes para formar caminhos até as portas, em uma delas você encontrará o monstro Giant Gloop e terá de vencê-lo para chegar ao cristal azul.

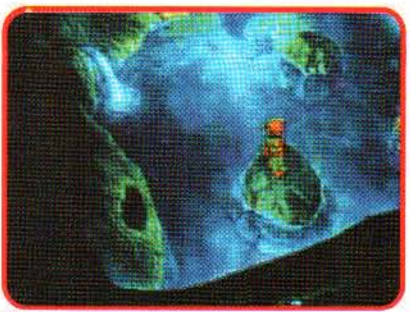


Cristal verde - Vasculhe o labirinto para encontrar itens e a sala em que o monstro Taurusoid guarda o cristal verde.
Cristal vermelho - Ao examinar a estátua surgirão quatro opções que correspondem às direções norte, sul, leste e oeste. Escolha todas para cair pelos buracos e encontrar diversos itens e o cristal vermelho.
Volte à ala principal e suba pelo elevador que surgiu. Enfrente mais um chefe para chegar ao cristal branco. Siga até o local em que o game começou. Detone o chefe Bunyp, desative o cristal preto e suba pelo elevador central.



As batalhas ainda não acabaram. Enfrente Viper e Lynx para assistir a uma superanimação. Ao trocar de corpo com Lynx, lute contra seus próprios amigos. Não acerte nenhum deles e deixe-os vencê-lo. Você será mandado pelo vilão para uma dimensão perdida.
End of Time (Chaos Field) - Suba na árvore e balance o galho para derrubar uma fruta, aproveite quando o duende sair para pegá-la e entre em sua casa. Sprigg entrará para seu grupo. Suba até a torre para encontrar Harle. Entre sempre pela porta correspondente à que Harle entra para fugir do labirinto de portas. Agora é a vez de Harle entrar para o seu grupo. Desça pelas trilhas até chegar ao buraco que o transportará de volta a Hydra Marshes (A). Vá até a Opassa Beach (A) e use o astral amulet para tentar (sem sucesso) mudar de dimensão. Sprigg sugere que você faça uma visita a sua família.

Arni Village (A) - Volte ao vilarejo e converse com a mãe de Serge. Após algum tempo você terá de enfrentar Radius.
Termina (A) - Converse com o guarda que está guardando a passagem para as docas, assim você poderá entrar na Viper Manor futuramente. Vá até o ferreiro e converse com Zappa duas vezes, escolha a opção "Let him join" para que ele entre para seu grupo e receba o item smith spirit. Suba até a casa do pintor Van, converse com ele e escolha a primeira opção, em seguida escolha "No, we're serious".



Shadow Forest (A) - Siga até a parte alagada da floresta e examine a cachoeira demonstrada pela foto. Volte à floresta e entre na caverna escondida abaixo da queda-d'água, entregue o item ao cozinheiro e o coitado vai se transformar em um homem cogumelo, o Funguy – ele entrará para seu grupo.
Viper Manor (A) - Entre na área da mansão e converse com os guardas, desça pelo poço e suba pelos corredeiras para chegar até o porão da mansão, suba pela escada para chegar até Norris. De volta à Termina, pegue seu barco.



Fort Dragonia (A) - Volte ao castelo e repita todo o processo de desativação dos cristais. Desça pelo segundo elevador e use o item big egg na encubadeira do centro. Um dragão vai nascer, escolha a opção "Sure" e Draggy entrará para o seu grupo.

El Nido Triangle (A) - Vá até o triângulo rochoso de El Nido e entre. Navegue até a luz no centro e escolha a opção "Yes" para entrar em um lugar abaixo d'água. Ache os baús e em um deles você encontrará o item star fragment. Vá até a ilha Sky Dragon e suba até o topo do morro. Ache o baú e um alienígena virá para cima de você. Aperte X para pegá-lo. Volte ao Arni Village (A) e pegue a arma plasma pistol para o alienígena dentro do peixe-espada.



Marbule (A) - Siga para esta ilha e converse com os exploradores. Entre na cabana e durma. Durante o sono escolha a primeira opção para investigar um choro de mulher.



Cruise Ship S.S. Zelbess (A) - A bordo do barco, vá até a cabine do capitão para encontrar Fargo conversando com a sereia Irenes. Desça ao andar inferior, assista ao show de mágicas e converse com os demi-humans no depósito. Converse com o homem que está bloqueando a porta e volte à cabine de Fargo. Ele vai desafiá-lo para uma partida no cassino, escolha a opção "Let's do it!" para aceitar. Ao perder, desça até o inn para ter pistas sobre uma possível trapaça. Volte ao show de mágicas e participe escolhendo a opção "Sure". Todo o seu grupo será transformado em gato. Corra até o inn, passe por baixo do balcão e suba pela escada para descobrir como Fargo sempre ganha suas partidas. Examine a máquina e pegue o item handle. Volte à sala de mágicas, passe pelo buraco na parte escura para encontrar Sneff e assim voltar ao normal.



Desafie Fargo novamente para o game do compasso. Converse de novo com o cara que está bloqueando a porta e siga em frente. Persiga Sage até que ele pare para falar com você. Vença-o e o prêmio pela vitória é o item fiddler grab.
Siga a Nikki. Suba no mastro e converse com o homem para deslizar pela corda e chegar até a garota. Escolha a opção "Have her join your party" para integrar Irenes a seu grupo.
Vá até o cassino e converse com Sneff. Escolha a opção "Have him join your party" e você poderá tê-lo em seu grupo. Jogue no cassino para conseguir bons itens.

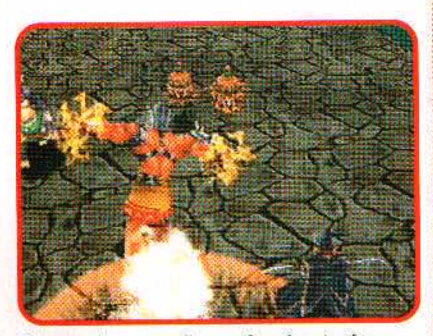


Volte ao local em que enfrentou Sage e desça para chegar ao ringue. Junte inimigos e enfrente os monstros de Janice. Vencendo-a três vezes você a terá em seu grupo.
Dead Sea (A) - Siga de barco até Dead Sea (A) e use o item fiddler grab para abrir passagem para a Death's Door.
Hermit's Hideaway (A) - Vá até essa ilha para reencontrar Radius e receber o item garai's keepsake.
Isle of the Damned (A) - É a ilha vizinha. Use o item garai's keepsake para atravessar as portas de vidro. Chegue ao túmulo de Garai. Você vai enfrentá-lo após conversar com Radius.
Death's Door (A) - Ande pelo meio do Dead Sea (A). Entre na Highway Ruins.
Highway Ruins - Equipe as melhores armas e as magias mais poderosas para vencer um robô assassino. Vá em frente pela City Ruins até a Tower of Geddon. Atravesse as ruínas e pegue o item prop sword no gramado. No topo da

construção, você encontrará um portal que o levará a outra dimensão. Encare Miguel.
Opassa Beach (A) - Volte até lá e mude de dimensão.
Fossil Valley (B) - Vá até lá com Draggy.
Termina (B) - Entre no bar pela porta que a balconista abriu para encontrar Guile. Ao lado da balconista há uma passagem secreta que o levará aos Acacia Dragoons Karsh e Zoah.



Viper Manor (B) - Entre no quarto de Zoah e use-o para abrir o baú e pegar o poder toss & spike. Converse com Norris para receber a chave da prisão. Desça ao andar inferior e use a chave para abrir o alçapão no chão e assim descer até o esgoto.
A correnteza é muito rápida. Suba nas plataformas e empurre os barris na água para formar uma ponte. Continue a fechar válvulas para liberar novos caminhos até chegar ao chefe Roachester.



Chegando ao porão você enfrentará o cozinheiro Hell's Cook. Agora, pegue Grobyc. Com Norris em seu time, vá conversar com o Norris deste mundo para receber seu element 7. Suba até o segundo andar, enfrente o robô e corra para a biblioteca.
Ruins of Hermit Shed (B) - Aqui Riddel entrará para seu grupo e o Serge impostor aparecerá pela primeira vez.
S.S. Invincible (B) - Fargo, Viper, Marcy e Karsh entrarão para seu grupo.
Pearly Gate - Após o evento deste local, Harle vai sair do seu grupo.



Isle of the Damned (B) - Em uma caverna logo no início deste local você encontrará o item mixed bones, o último osso do esqueleto de Skelly. Volte à Termina (B) e entre na casa ao lado esquerdo da estátua para encontrar Skelly. Após a conversa, saia da casa e entre novamente para conversar mais, então escolha a primeira opção para que ele integre sua turma.
Sky Dragon Isle (B) - Encontre com o dragão.
Guldove (B) - Enfrente Orlha para receber o item sapphire brooch.
Isle of the Damned (B) - Encontre os soldados Solt e Peppor. Consiga o element 7 de Karsh e o item memento pendant.



Com Riddel em seu grupo, volte ao mundo A e desembarque em uma ilha pouco acima do Fort Dragonia – de onde está vindo uma fumaça. Se a luta contra Dario estiver difícil, volte futuramente. Vencendo-o, ganhe o element 7 de Riddel e uma arma mais poderosa para Serge.
S.S. Zelbess - Com Fargo em sua equipe, entre neste barco e converse com a versão de Fargo deste mundo. Assista ao show de Nikki e vá para Marbule (A).
Marbule (A) - Derrote todos os monstros, volte a Marbule (B) para encontrar o dragão negro dentro da caverna.
Earth Dragon Island (A) - Desça pelo buraco no meio do poço de areia para entrar na caverna. Feche os gêiseres usando os monstros e derrote o dragão da terra para receber o item yellow relic e a invocação thunder snake.



Water Dragon Isle (A) - Vá até o santuário do dragão d'água.
Mount Pyre (B) - Use um element trap red wolf no monstro Hotdoggity e espere até que ele use sua invocação para que você possa roubá-la.



Hydra Marshes (B) - Salve Bubba Beeba e receba o item ancient fruit. Siga para Hydra Marshes (A) e use a beeba flute ao lado do Bubba Beeba para que o Wingapede o leve até a Ilha de Gaea's Navel (A).



Gaea's Navel (A) - Converse com Leah para acrescentá-la a sua equipe. Use o element trap sonja nos monstros Prey Mantis. Volte ao início para pegar Tyrano. Vá em frente até o dragão verde. Volte ao local onde você aterrissou e use a beeba flute para ser levado da ilha.





Chrono Cross

Sky Dragon Isle (B) - É a vez de enfrentar o dragão dos céus. Para evitar o mais poderoso de seus golpes use o trap element supernova.
Guldove (B) - Use o item tear of hate em Direa para receber o item dragon emblem. Em Guldove (A), use o dragon emblem no guarda que obstrui a entrada do templo.
Fort Dragonia (A) - Suba até o castelo, você conseguirá seu corpo de volta e receberá o item tear of love.
Guldove (B) - Devolva o sapphire brooch para Orlha.
S.S. Zelbess (A) - Se você assistiu ao concerto de Niki, volte ao barco e converse com Miki na lanchonete.



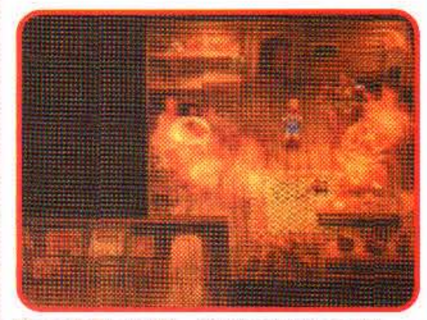
Dead Sea (A) - Escolha uma das três distorções do destino. Insira o CD 2 do game.
Visite todas as ilhas. Enfrente um destes três deuses: Vita Unus, Vita Duo e Vita Tres.
Time Fortress Chronopolis - Detone um robô guardião com invocações. Desça pelo alçapão dentro da sala, ligue o computador no subsolo e controle o robô para acionar as duas pontes. Siga por elas.



Converse com todos os vultos que encontrar. Na sala dos mapas você consegue a chave para os elevadores. Na sala do quarto andar, enfrente um robô para chegar até o baú que contém uma chave que será usada para levá-lo ao subsolo do elevador. Encontre o falso Serge e enfrente o monstro.
Use todos os seus recursos.



Dragon Fall (B) - Entre na cachoeira que fica próxima de Arni Village (B) e Hydra Marshes (B). Use os itens tears of love e tears of hate no altar para pegar o element Chrono Cross.



Hermit Shed (B) - Kid encontra-se em uma espécie de coma, usando o Chrono Cross você conseguirá entrar em seu sonho. Vasculhe a casa para encontrar a arma de raios de Lucca, use-a para apagar o fogo no andar abaixo e salvar Kid. Ela voltará para seu grupo.



El Nido Triangle (B) - Vá até lá com Starky em seu grupo. Na frente do disco voador você enfrentará um chefe, somente magias de fogo podem tirar energia dele. Após a conversa envolvendo Starky você irá para a fortaleza voadora Terra Tower.





Terra Tower - Você enfrentará quebra-cabeças simples e labirintos enormes para encontrar e derrotar os três chefes elementais. Derrote os dois robôs para destruir os cristais e desativar o campo de força da torre. Enfrente mais um elemental e suba. Ao encontrar a frozen flame você enfrentará o mais poderoso dos dragões.
Receba o time egg.



Earth Dragon Isle (B) - Enfrente um dragão superpoderoso nesta caverna, mas só se você quiser, não é necessário.



Opassa Beach (A) - Use o time egg na energia roxa da praia para enfrentar o Time Devourer. Você decide o final:
Final ruim - destrua o Time Devourer;
Final bom - ao usar seu element com o Chrono Cross equipado, uma bola com a cor correspondente do element aparecerá no topo da tela, você deve montar uma seqüência com as cores amarela, vermelha, verde, azul, preta, branca e usar o poder Chrono Cross em seguida. Com isso você liberta a garota e assiste ao final bom.

Tomb Raider

Lara Croft de bolso

Mesma pequena, Lara exibe sensualidade buscando tesouros por templos perdidos

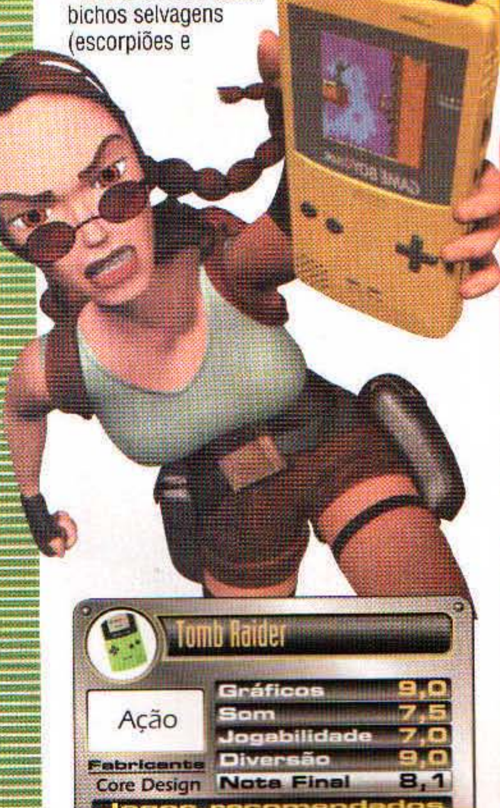
Lara Croft, a heroína mais sensual dos games deixa os volumes poligonais dos ambientes 3D para ganhar curvas sinuosas nos gráficos bidimensionais. E o resultado final ficou demais, dando um show de qualidade e surpreendendo até quem não é fã da gata.

Mantendo o clima da série, além de desfilar sua beleza usando mais de 2.000 quadros de animação, a beldade britânica desfere 25 movimentos diferentes, entre agachar, andar, correr, escalar, nadar, pular, pendurar, rolar... ou seja, Lara mostra toda sua habilidade ao explorar cinco cenários divididos em quatorze fases, atravessando cavernas, florestas, pântanos, ruínas, templos e outros ambientes inóspitos com inimigos à espreita – mas como não é boba, a exploradora também usa armas modernas e a eficiente e velha pistola.

Pelos caminho da morena atlética estão bichos selvagens (escorpiões e morcegos que tentam picar a gata) e armadilhas mortais, proporcionando agachadas para desviar-se e lanças afiadas e saltos para sobrevoar fossos profundos. Mas também estão presentes as boas passagens secretas e quebra-cabeças. Assim, mesmo tendo de usar a cuca para superar os desafios, a senhorita Croft esbanja fôlego ultrapassando os obstáculos impostos.

Nesse episódio Lara é contatada pelo amigo Igor Bowmane, que encontra um manuscrito revelando a existência da Pedra dos Pesadelos, uma relíquia que pode reviver um antigo demônio da América Central. Agora, para que o artefato não caia em mãos erradas, a gostosona parte numa jornada alucinante.

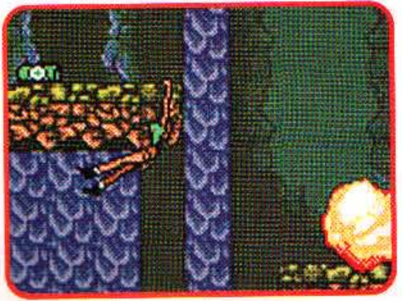
Humberto Martinez



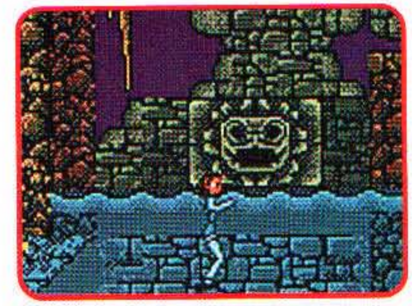
Comandos
A - Ação
B - Corrida
Start - Inventário



Algumas passagens só abrem quando acionadas por alavancas escondidas pelos cenários



É necessário treino para tornar-se craque nos saltos da heroína. Mantenha acionado o agarramento (segurar botão B) nos pulos



Os caminhos submersos escondem itens bastante úteis



Lembre-se que pendurado a uma escada pode-se saltar (segurar botão B + direcional)



Há diversas armadilhas espalhadas pelas fases. Trate de prestar atenção por onde pisa, ralando para realizar pulos perfeitos

Tomb Raider

Ação	Gráficos	9,0
	Som	7,5
	Jogabilidade	7,0
Fabricante	Diversão	9,0
Core Design	Nota Final	8,1

Jogos recomendados
Oddworld: Abe's Oddysee (PST)
Pitfall 3D: Beyond The Jungle (PST)
Prince of Persia (GBC)

A cópia arqueológica

Conhecida como a versão feminina de Indiana Jones, a inglesa Lara Croft conquistou o mundo dos videogames num mix de beleza e espírito aventureiro. Para aprofundar-se mais no universo das explorações recomendamos que confira a série de filmes do Indiana. A britânica também deverá ganhar uma versão cinematográfica até o fim do ano e qualquer semelhança com o outro herói não será mera coincidência.

Internet
www.eidosinteractive.com
www.thq.com
www.tombraider.com



V. Schultz

24 Horas - Le Mans

Se quiser, passe um dia inteiro nessa disputa

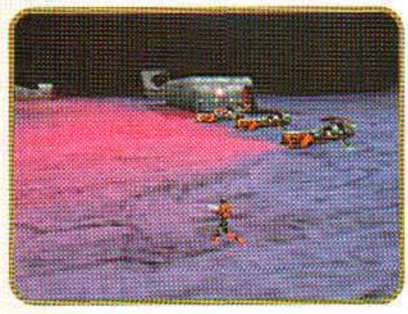
Que tal ficar 24 horas em frente a um micro, apenas correndo? Agora é possível. Mas fique calmo, não é só esta opção que você vai encontrar aqui. Licenciado pela ACO (Automobile Club L'Ouest), que organiza a competição oficial, o jogo reproduz, em tempo real, as 24 horas de uma das mais tradicionais provas do automobilismo mundial, criada em 1923. Os gráficos em 3D conferem extrema realidade às manobras e são seguramente o ponto forte de *24 Horas – Le Mans*. Há três tipos de categorias e oito diferentes pistas, mas o grande lance é poder regular a duração das provas – que podem chegar a 24 horas.Para um bom desempenho, acelere muito e controle toda a equipe de apoio, responsável pela agilidade nos pit stop.

Nota - 9,5

Infogrames - www.infogrames.com.br

Battlezone 2: Combat Commander

No espaço, você manda. Mas é preciso muita máquina



Battlezone está em sua segunda versão. Para quem não conhece, você é o comandante, e a situação é a seguinte: Estados Unidos e Rússia abandonam a corrida espacial e unem forças para fazer frente a um ataque alienígena. Você pode comandar um batalhão, lutar nem primeira pessoa, convocar ataques aéreos e pilotar veículos futuristas personalizados. Pode ainda criar e organizar um plano de ação usando o terreno como vantagem, em cinco planetas em 3D. Trata-se de um misto de jogo de ação com estratégia (eu até prefiro o segundo, apesar de o fabricante falar que é o primeiro). Atrapalha o fato de o jogo ser pesado, provocando alguns travamentos e engasgadas, além de só rodar com placa aceleradora.

Nota - 9,0

Electronic Arts - www.ea.com.br

Supreme Snowboarding

Numa montanha de neve, dá para competir em rede



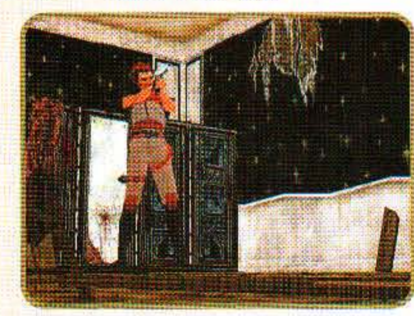
Descer uma montanha de neve é coisa para maluco (na minha humilde opinião). Para quem não tem coragem nem grana para fazer isso de verdade, a Infogrames lançou *Supreme Snowboarding*, um bom simulador de snowboard, com tecnologia em 3D Engine e efeitos criados sob medida para os fãs de esportes radicais. Cruzando alpes, florestas e vilarejos, você pode realizar grabs, flips e outros saltos em nove diferentes tipos de pista, em competições em rede com até oito jogadores. É possível selecionar o grau de dificuldade, e os comandos simples permitem um rápido domínio sobre as manobras. A trilha sonora tem opção de escolha para rock, techno e drum'n'bass.

Nota - 8,5

Infogrames - www.infogrames.com.br

The Devil Inside: Inferno TV Show

Esqueça! Ou você gosta de ver TV aos domingos?



Sabe aquele programa de TV que é um horror? Pois é, *The Devil Inside Inferno TV Show* é isso mesmo. Você é o ex-oficial Dave Cooper e, ao lado de sua parceira, Deva, e de um cinegrafista, enfrenta mais de 50 perigosos inimigos em um programa de TV ao vivo. Cooper deve encontrar Harry Grimes, um serial killer que ressurgiu do mundo dos mortos após morrer na cadeira elétrica. Grimes trouxe com ele uma legião de zumbis que, claro, você deve exterminar. As cenas mais sangrentas são repetidas em câmera lenta, para aumentar a audiência. Tudo pano de fundo para só mais um jogo de tiros em terceira pessoa, com gráficos comuns, um som que nada acrescenta e jogabilidade que deixa a desejar.

Nota - 5,0

Infogrames - www.infogrames.com.br



Fábio Figueiredo

Perseguição alucinante

Arrebente seu carro na caça de bandidos pelas ruas da cidade



Correria e perseguição em alta velocidade é o que *Driver* ofereçe pra quem curte muita ação.

Agora você vai curtir *Driver* no seu Mac também. Pra variar, chegando meio tarde. Mas, antes tarde do que nunca. Isso porque o jogo ainda é um sucesso no gênero, sendo lançado também para GameBoy.

Nessa aventura, você vive um policial e piloto de corridas que se disfarça de bandido para se infiltrar numa organização mafiosa. E, daí pra frente, tudo vale: subir na calçada, derrubar postes, atravessar o sinal vermelho, andar na contra-mão...

São mais de 40 missões em quatro cidades diferentes. E os objetivos variam entre obedecer regras de trânsito, destruir carros, derrubar cones, correr contra o tempo, entre outros.

Os gráficos não são tão detalhados, mas garantem um ambiente divertido. Já a trilha sonora, com muito Rock, aumenta a vontade de correr.

É isso aí! Se o seu sonho sempre foi correr pela cidade, detonar muitos carros (inclusive o seu) e fugir da polícia, *Driver* é a solução. Afinal, com o preço das multas e os pontos na carteira de habilitação, não dá pra fazer na vida real.



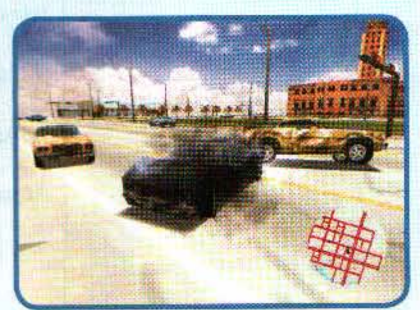
Seu carro é um modelo dos anos 70 invocado e envenenado



Os acidentes com os carros da polícia não perdem pra nenhum seriado de TV



Dirigir à noite diminui a visão e aumenta a adrenalina



Cuidado! Diferente de muitos jogos, seu carro amassa e pega fogo

Driver

Corrida	
Gráficos	8,5
Som	8,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,0
Fabricante: Reflections	Nota Final 8,4

Jogos recomendados
Crazy Taxi (DC)
Runabout 2 (PST)
Grand Theft Auto 2 (PC)

Configuração mínima
Processador - Power PC
Sistema operacional - Mac OS 7.0
Memória - 32 MB de RAM e 150 MB de HD

Internet
www.reflections.com

Desvendando enigmas

Salve o planeta com a ajuda da Física

Voltando para casa após uma viagem espacial, você encontra o seu planeta atingido por uma catástrofe. Sua missão é ajudar um cientista a salvá-lo.

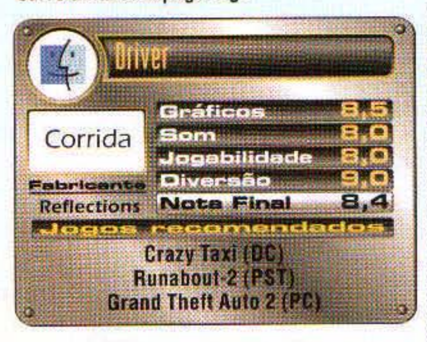
Esse é o roteiro desse game de estratégia educativo que traz cenários 3D em uma aventura divertida e ideal para estudantes. E com a vantagem de estar em português.



Esse é o portão de entrada para seu mundo



Aqui você adquire conhecimentos sobre vários temas no campo da Física



Skan Physikus

Estratégia	
Gráficos	8,0
Som	6,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	7,0
Fabricante: Expoente	Nota Final 7,1

Jogos recomendados
Myst (PC)
Riven (PC)
Dracula (PST)

Configuração mínima
Processador - Power PC
Sistema operacional - Mac OS 7.5
Memória - 32 MB de RAM e 13 MB de HD

Internet
www.expoente.com.br

Onde encontrar?
Em lojas especializadas em computadores Apple e acessórios para Macintosh, ou pela Internet.







Acessórios

Vendas/ Trocas/ Locações/ Aces Fitas/CDs. Aparelhos Novos e Usados.Entregamos Via Sedex - wakusei@bol.com.br Fone: (0xx47) 433-7429.

Phox Games (11) 449-8863 Play/ NT64/ S.Nes/ DreamCast/ Acessórios. Confira!! phoxgames@ig.com.br

---

Virtual Games Locação/ Vendas/ e Acessórios/ Play, Dream Cast, Sega Saturn F:(11) 5851-5236.

MASTER GAMES
Locação / Vendas
Games • Vídeo • DVD's
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Av. Júlio Buono, 1387
Tel.: (0xx11) 6951 9521

Station Games Curitiba-Loc./Vend p/Playstation. Videogames e Aces. Visc.de Guarap. 3399 (41) 222-2111

SN GAMES / Venda de Consoles N64 Playstation, Saturno, CDs, Acess. e Cartuchos N64. F: (15) 233-5292

Vendem-se

Ilas Games. Vendo, compro play N64, S/Nes e acessórios. Venda de cartuchos. Tel/Fax:(11) 6135-3971.

Brincalhão Games no Paraná Vendas: Games/ Play/ S.Nint/ Aces. em Geral/ As.Técnica. F: (41) 233-3364

Aparelhos

Compro/ Vendo/ Troco Game/ Jogo Playstation, Nintendo 64, S.Nes. F: (11) 5512-6431, 9787-4561, 9760-8719

W&A Super Games / Compra / Venda/ Troca / Locação / Assist.Téc. / N64 P.Station / G.BOY / Dreamcast. Até 12X. (19) 232-3900 / Campinas-SP.

ANUNCIE

SP 3037-2720 ou

DDG 0800-132066

VIDEO LOCADORA
TOPGUN
Locação de games: 64, DREAM CAST, DVD, VHS
Atendemos com entrega em domicílio
TEL: (11) 6956-9954
www.topgun.com.br

**** Star Ligth Games ****

Vendo Games de Todas as Marcas Dreamcast/ Play/ Saturno/ Super Nintendo/ Nintendo64/ Game Boy/ Mega Drive etc. Consulte-nos!

Temos Todos os Acessórios. Assistência Técnica em Videogame Aceitamos Cartão de Crédito. Despachamos para todo o Brasil. Fone: (0xx11) 261-3099.

Compro/ Vendo/ Troco. Play/ N64/ Dreamcast. Fitas. Melhor Preço. F: (0xx11) 6694-3120 (Via Sedex)

APARELHOS de Videogames: Aces., fitas, CDs. Somente novos! Entrega S.P. Interior. Fac. Pgto F: (11) 4335-5375.

Compram-se

COMPRO GAMES! Playstation/ Nintendo 64/ S.Nintendo/ Pago o Melhor Preço! Retiro Fone: (0xx11) 3931-3157.

Casa "G" Eletronics. Compra/ Vende/ Troca: Games, Som, Vcr, Filmadora, Fax, CDs e Fitas. Assist.Téc.. F: (11) 591-3515

Trocam-se

Troca e VD de aparelhos: Playstation/ Dream Cast Am./ S.Nes./ Nintendo 64. Só SP (11) 5061-4899



AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: (11) 3037-2720 OU DDG: 0800-132066











Vendem-se

Vendo Games Cartuchos/ Acessórios. Play/ Nintendo 64/ Game Boy. Enviamos Via Sedex p/ todo o Brasil. SideGame-Canoas-RS Fone: (0xx51) 472-2495.

Target Games Playstation I e II N64, Game Boy Color, Dreamcast, Jgs e Aces. Tudo em até 12x. Ac. Ac. Cartões. F: (11) 5084-9450

Ivan Games Nintendo64 S 185,00 Entrego no Local. Temos Fitas. F: (11) 6119-4434, com Israel.

Assistência Técnica

CD Games em Belo Horizonte Games, Acessórios, Ass. Técnica F: (0xx31) 201-0394 / 201-2710.

STOCK BRINQUEDOS Assistência Técnica Especializada em Games: Tec Toy, Sony, Dynacon e Nitendo. F: (13) 469-8264 São Vicente-SP

Minitel Eletrônica. Acessórios, peças, cabos, joystick, fitas e CDs importados. Assistência ténica. (Transcodificação, desbloqueio a partir de R$ 15,00) Sega, Nintendo e Playstation (Troca e Venda). F: (11) 222-8664/ 222-5934/ 222-9233 Rua Sta.Ifigênia, 308 3º S-31 (SP)

Fratello Games / Consertos, Transcodif. Destrav., Acess.p/ Arcade, Vendas de Games e Acess. Sedex p/ Todo Brasil. F: (11) 224-9418/ 3362-2206.

Compram-se Games Quebrado e Queimado, trab. com Assist.Téc.e Destravamento de Dreamcast. F: (11) 6511-4781.

CONSERTOS DE BRINQUEDOS Videogame, bonecas, carrinho eletr. Troca e venda de videogame. R.Vergueiro, 6669. (11) 5062-7688 Atend.Todo Brasil via sedex.

Flipper Oficina de Videogames Consertos e Peças "Via Sedex". Especialista em canhão do Play (11) 6958-5801/ 6682-422, Penha-SP

Locadoras

Locadora Cinecittá . Aluguel de Games, VHS, em Especial Animação Japonesa. Fone: (0xx31) 224-5127

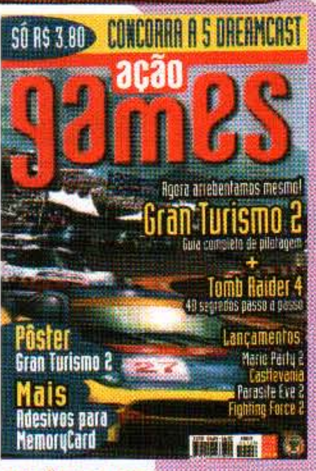
Diversões Play Games Porecatu Locações: 64/ S.Ninten/ Play/ Aces Promoção de Férias (43) 623-2280

Gallery Games. Assistência técnica, locações, vendas (aparelhos e acessórios). F: (17) 235-3282.

Usados

Mercadão do Game Compra/ Vende/ Troca/ Aluga/ Consoles/ Jogos/ Periféricos/ Sedex (67) 726-9396 www.mercadaodogame.cjb.net





EDIÇÃO 148 (FEV/2000)

VRUMMM! Tudo sobre *Gran Turismo 2 The Real Driving Simulator* no asfalto e na terra.

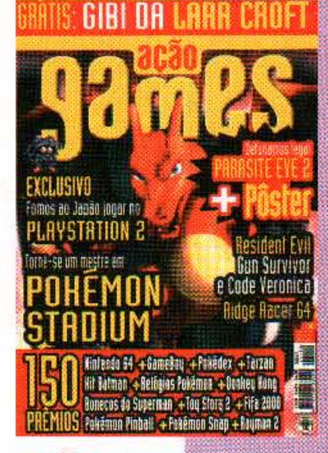
- Adesivos para memory card.
- Detonados de *Gran Turismo 2 The Real Driving Simulator* e *Tomb Raider The Last Revelation.*
- Game da Gata com Mariana Ximenez (atriz).
- Pôster de *Gran Turismo 2 The Real Driving Simulator.*
- Test Drive do arcade *Virtual Arena.*



EDIÇÃO 149 (MAR/2000)

Antecipamos tudo o que rolaria no lançamento do PS2.

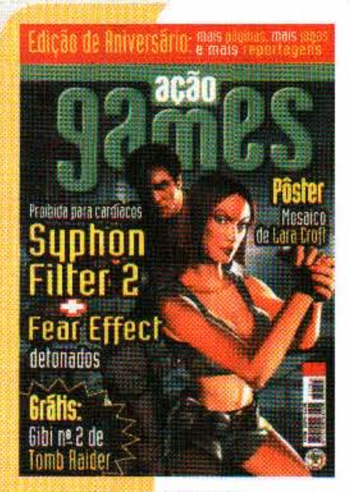
- Adesivos para joysticks.
- Cobertura do PlayStation Festival 2000.
- Detonado de *Mario Party 2* e *Tomb Raider The Last Revelation.*
- Game da Gata com Alessandra Scatena (modelo).
- Pôster de *Mario Party 2.*
- Test Drive com agentes da SWAT americana.



EDIÇÃO 150 (ABR/2000)

Revista histórica comemorando 150 publicações cheias de ação.

- Detonado de *Parasite Eve 2.*
- Game da Gata com Joana Prado (Feiticeira).
- Direto de Tóquio: lançamento do PlayStation 2 no Japão.
- Pôster de Aya Brea (*Parasite Eve 2*).
- Grátis: revista em quadrinhos Tomb Raider nº 1.
- Test Drive com dubladores do Pokémon.



EDIÇÃO 151 (MAIO/2000)

Edição de aniversário (são nove anos!) recheada de prêmios e novidades.

- Detonados de *Fear Effect* e *Syphon Filter 2.*
- Game da Gata com Elaine Pinheiro e Fernanda Machado (As Mallandrinhas).
- Pôster mosaico da Lara Croft (*Tomb Raider*).
- Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 2.
- Test Drive com banda Biquíni Cavadão.



EDIÇÃO 152 (JUN/2000)

Caímos na porrada... analisamos *Tekken Tag Tournament* – pura adrenalina.

- Detonado de *Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution.*
- Game da Gata com Fabiana Garcia e Taís Valieri (As Garotas do O+).
- Exclusivo: cobertura da Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão.
- Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 3.
- Test Drive com o grande João Gordo.



EDIÇÃO 153 (JUL/2000)

Edição matadora trazendo a cobertura da E3 2000 e a bela Joanna Dark.

- Detonado de *Perfect Dark.*
- Game da Gata com Índia Aigo (a delícia selvagem).
- Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 4.
- Reportagem especial - E3 2000, a maior feita de games do mundo.
- Test Drive com banda Os Vagabundos (jogo em rede).

Perdeu alguma *Ação Games*?

Complete sua coleção pedindo pelo telefone (0xx11) 3990-2200 ou pelo fax (0xx11) 3990-2233. Você pode pedir também via postal: escreva para Central de Atendimento – Caixa Postal 14.151 – CEP 02799-970, São Paulo - SP.